攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Visual book Special Edition

Hobby JAPAN

tachikoma file

-タチコマファイル-

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX
VISUAL BOOK SPECIAL EDITION

tachikoma file

CONTENTS

DETAILS OF TACHIKOMA　これがニュータチコマだ！ …… 4

Great scene　名場面集 …… 6

タチコマ座談会　神山健治（監督・シリーズ構成）

玉川紗己子（タチコマ役）

寺岡賢司（メカニカルデザイン）…… 14

TACHIKOMA FILE　設定資料集 ……28

Analysis of TACHIKOMA　思考戦車タチコマ徹底分析 ……40

４コママンガ　タチコマと一緒！　楠見らんま ……46

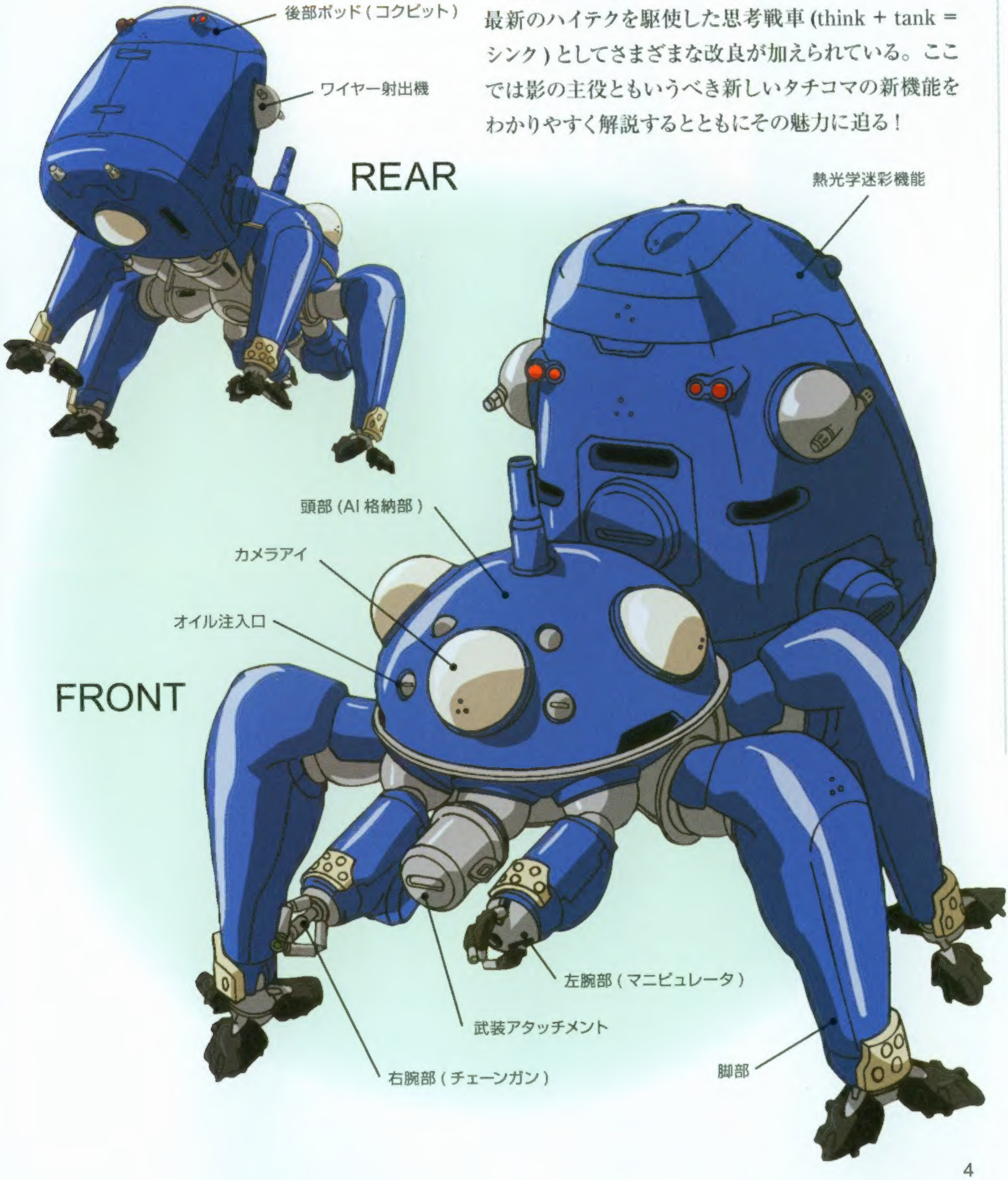
TACHIKOMA IN ACTION!　タチコマ作例集 ……51

TACHIKOMA GOODS COLLECTION　関連グッズカタログ ……60

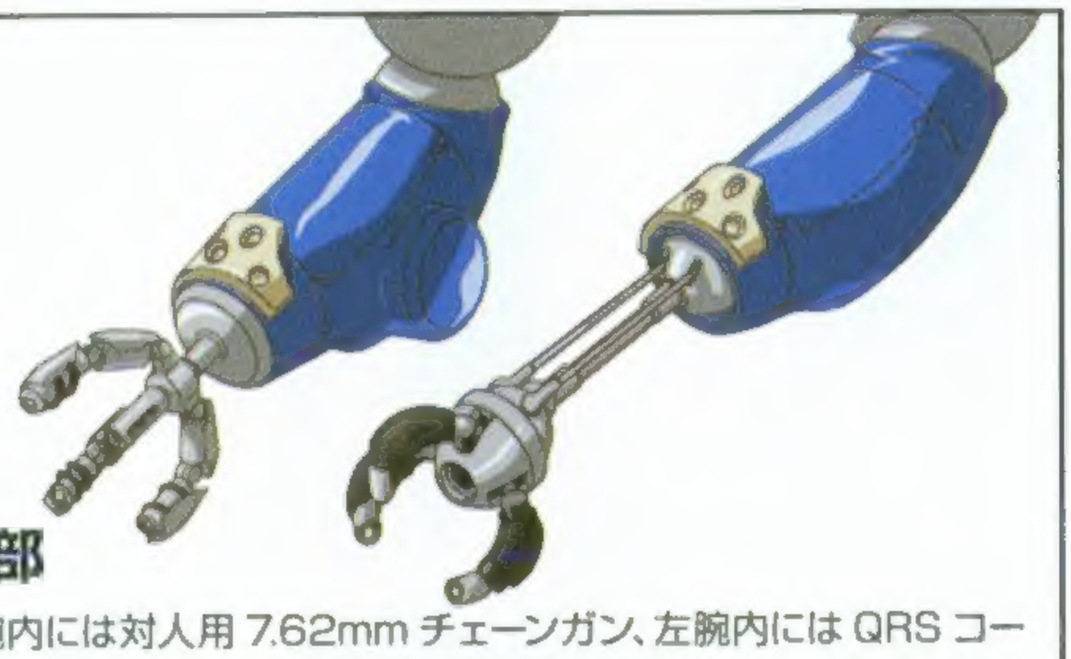
details of tachikoma

これがニュータチコマだ!

攻殻 2nd で復活した我らの『ニュータチコマ』には、最新のハイテクを駆使した思考戦車 (think + tank = シンク) としてさまざまな改良が加えられている。ここでは影の主役ともいうべき新しいタチコマの新機能をわかりやすく解説するとともにその魅力に迫る!

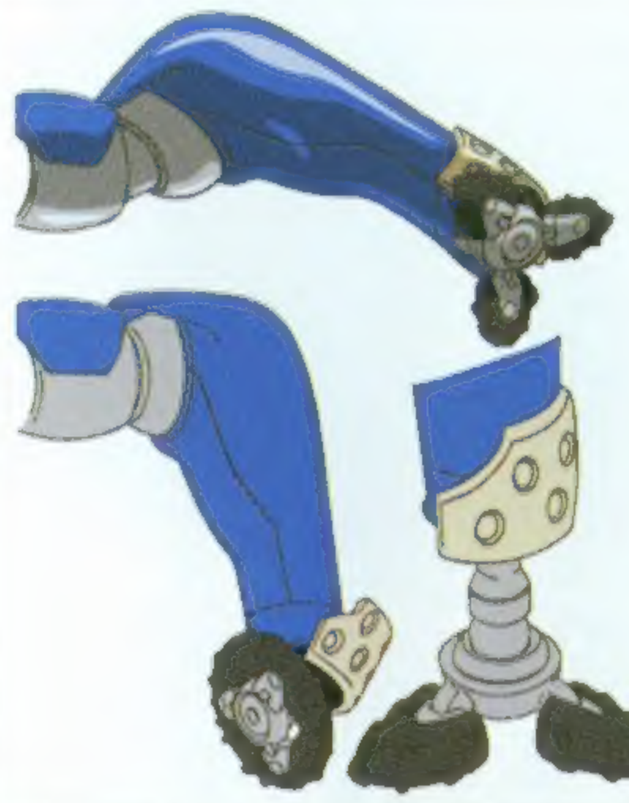


腕部



右腕内には対人用 7.62mm チェーンガン、左腕内には QRS コードが内蔵されている。大きな変更点はなさそうだが、左腕マニピュレータ先端にセンサー類の増設が認められる。また右腕のチェーンガン弾倉形状が箱型から円形のドラム型に変更された

脚部



改良点の一つがこの脚部である。接地脚は軟化変形構造材を採用した変形機構により、不整地歩行から整地車輪走行への切り替えをスムーズにしている。脚部アクチュエータも新型の球体関節に換装することにより耐温度環境性能や連続歩行時間が向上、信頼性もアップしている

頭部

頭部は FRP とチタンフレームを組み合わせた軽量な構造となっている。ニュータチコマでは内蔵されていた AI を人工衛星上に設置して、ハブ電脳を通じての並列化が可能となった。さらにエージェント機能の追加や、記憶に二重構造を持たせることで経験値の消失を防止している

武装アタッチメント

武装アタッチメントには通常、50mm グレネードランチャーが装備されており、12.7mm のガトリングガンに換装可能である。グレネードランチャーは安全措置として搭乗者によるキー解除が必要

オイル注入口（オイル各種）

駆動機構が複雑な多脚戦車において、オイル（潤滑油）は重要な鍵を握る。タチコマはオイルの成分を「味」として感知することで、オイル性能を見分けている。天然オイルをおいしいと感じたタチコマだったが AI に異常を起こしたため、合成オイルが使われるようになった

後部ポッド

タチコマは自律行動が可能であるが、後部ポッドはコクピットとなっており搭乗者による操縦も可能。バイクのような操縦機構に大きな変更点はないようである。この後部ポッドはチタン合金を使用したハニカム複合装甲が施されており、搭乗者の安全性を高めている

熱光学迷彩

再帰性反射材を全体に塗布し、ホログラフで背景画像を投影して姿を隠す特殊装備。赤外線・電子的にもカモフラージュされている。なお熱光学迷彩は、その特殊性から一般では使用が禁止されている

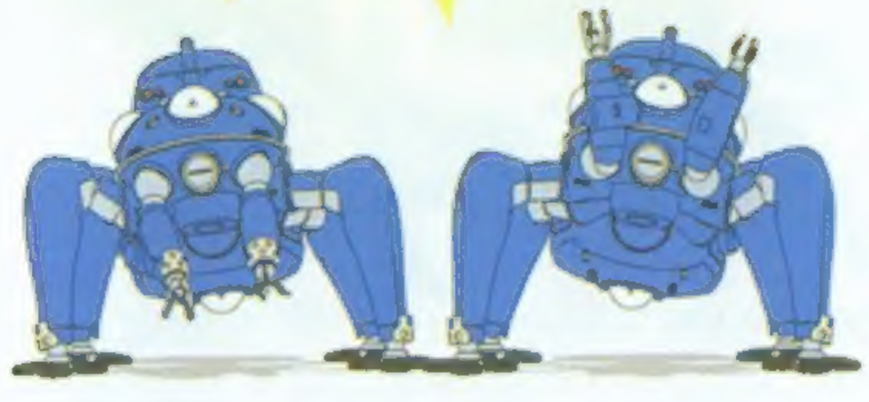
ワイヤー射出機

タチコマは高分子空気硬化素材のワイヤーによってあらゆる３次元機動が可能なほか、敵の動きを阻害することもできる。液状なので補充・運搬も容易で伸縮性・柔軟性も高い

カメラアイ（各種センサー）

カメラアイは頭部に３つ、ポッド底部に１つが装備されている。ズームモードから赤外線モード、射撃時の照準モードを備え、監視・攻撃に威力を発揮する。ちなみにタチコマは遠くを見る際に眼の上に手をかざしてキョロキョロするという人間ぽいクセがあるが、特に意味はない

ボクたちの友だちを
紹介しちゃうぞ



少佐は怖いけど、いつもボクたちのことを考えてくれる。イシカワさんはひげもじゃだけど、なんだか優しい目で見つめてくれる。サイトーさん、バズさん、ボーマくんも、ボクたちといっしょに戦った大切な仲間なんだ。

バトーさんは特別。いつもオイルをくれるし、ボクたちのお話も聞いてくれるし、とっても仲良し。でも『専用機』のあいつだけいつもいっしょなのはズルイよ。ちゃんとみんなと遊んで欲しいな。あとトグサくんは最近いい仕事してるけど、でもボクたちより後からきた『後輩』だもんね。ボクたちがちゃ～んと面倒見てあげないとねッ！

tachikoma file great scene chaptar 1

タチコマの仲間たち

それぞれの過去

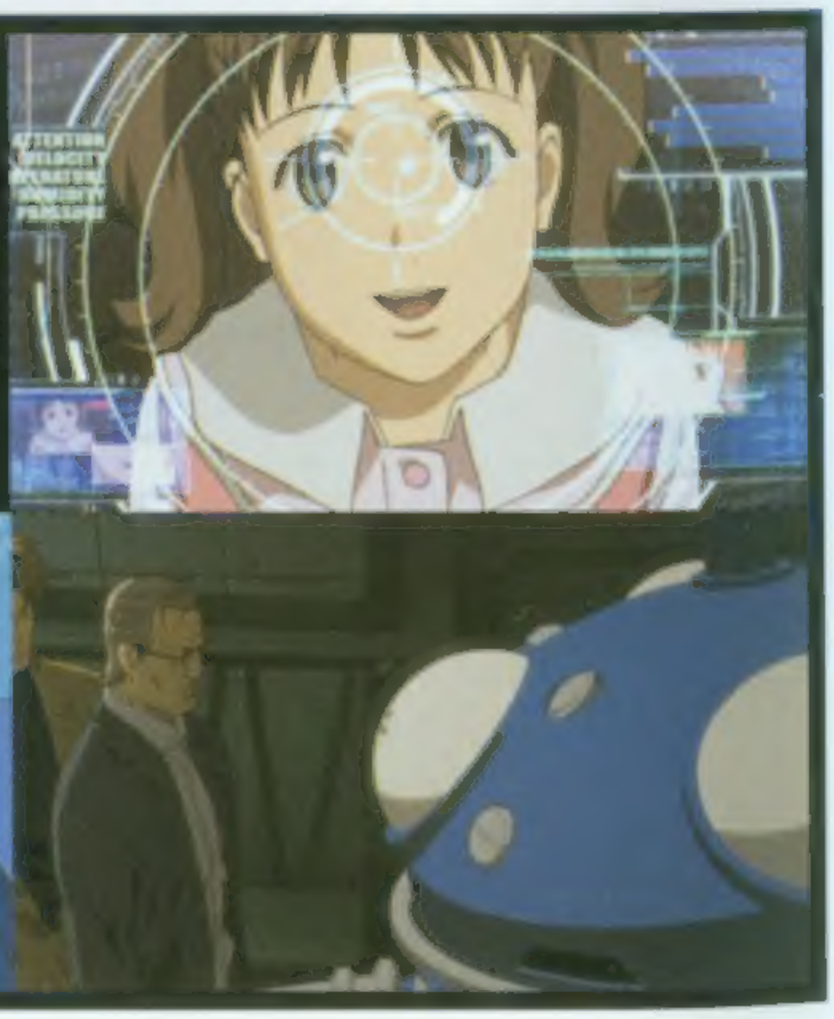
『攻殻 1st』や『攻殻 2nd』では時おり、各人物の過去が語られている。『攻殻 2nd』13 話では無口なサイトーがあえて雄弁に右目と少佐との因縁を語る。息詰まる心理戦はもちろんのこと、当時の時代背景やバトーやイシカワの会話から推測される、初期の人間関係が非常に興味深い

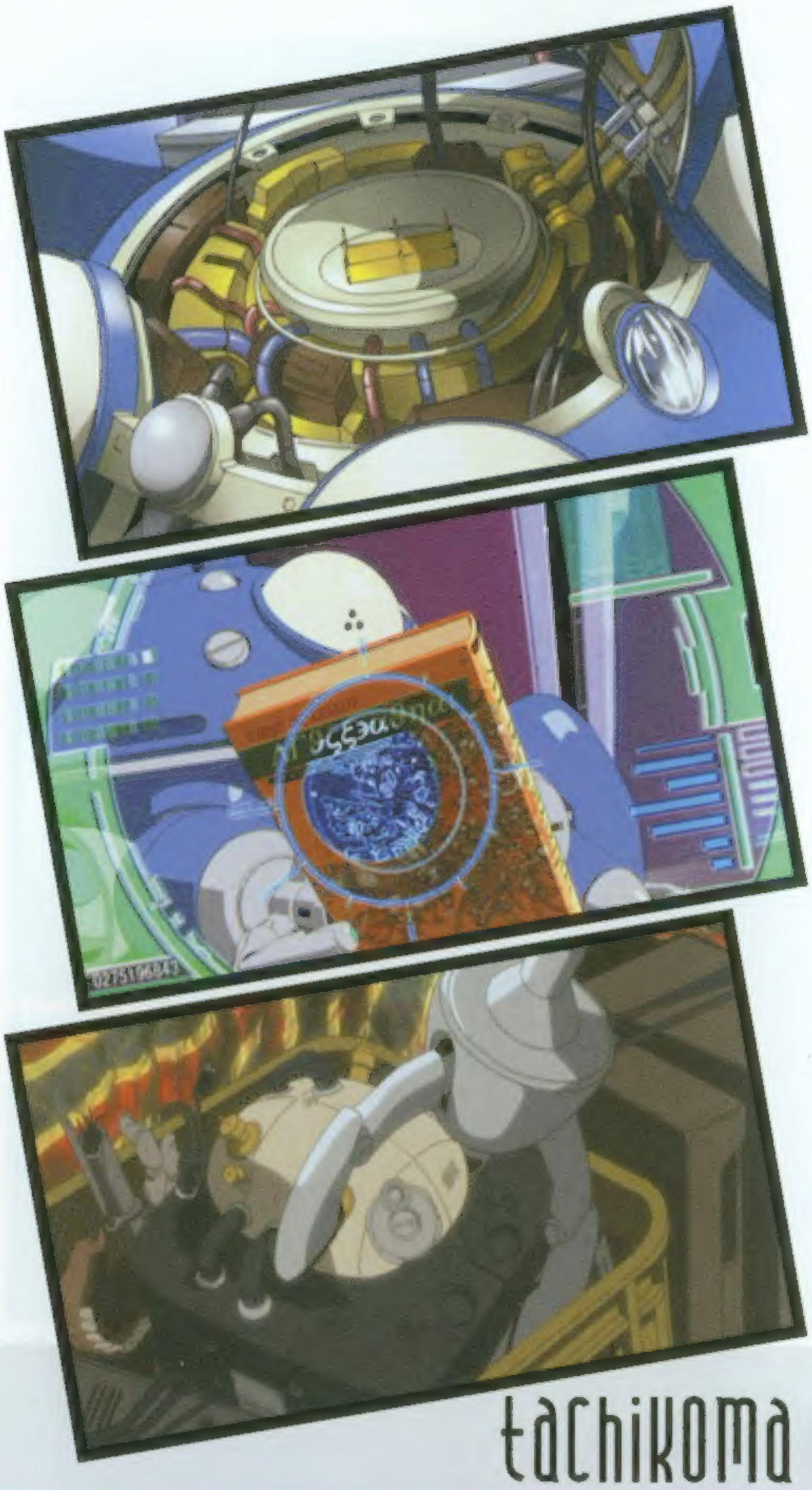
「仲間」とは楽しいこと、嬉しいことだけでなく、苦しみや悲しみさえ共有し支えあう「人間関係」である。タチコマは人に作られた思考戦車ではあるが、9課の人々と親密な心の繋がりを築いている。ただの並列化ともいえないそれは「愛」のようなものなのだろうか？

…くふ…くくく…ばぁ～！ 冗談ですってばバトーさん、ビックリしたぁ？ ねぇねぇ!?

「攻殻 2nd」第 1 話「再起動」より。バトーとタチコマの再会シーン。タチコマはわざと個性のないしゃべり方をしてバトーを驚かせた。タチコマたちの茶目っ気があふれるセリフである

タチコマの仲間は 9 課の人々に限らない。「攻殻 1st」で登場したミキちゃんや老人ホームのおじいさんも大事な仲間であり友だちである。本編では接触がなかったがジェイムスン社長ともいい仲間になれそうである。やはりタチコマな日々みたいにライバルになるのだろうか？





ボクたちって脳みそが衛星軌道上にあるのに、どうして接続不良も起こさず起動できるのかな。それにゴーストって人間は脳みそにあるハズなのに『ここにある』って胸を指差すよね。どうしてなのかな。

ゴーストって何だろう。ボクたちは『個性』を強く感じているのに、なぜ人間は個別化を叫びながらも没個性になってしまうんだろう。義体化や電脳化で生物としても最強の肉体を手に入れたのに、なぜカリスマに擦り寄ってしまうんだろう。だったらボクたちにゴーストが宿ったと思ったのは錯覚だったのかなぁ。どうなんだろう？

tachikoma file great scene chaptar 2

タチコマの好奇心

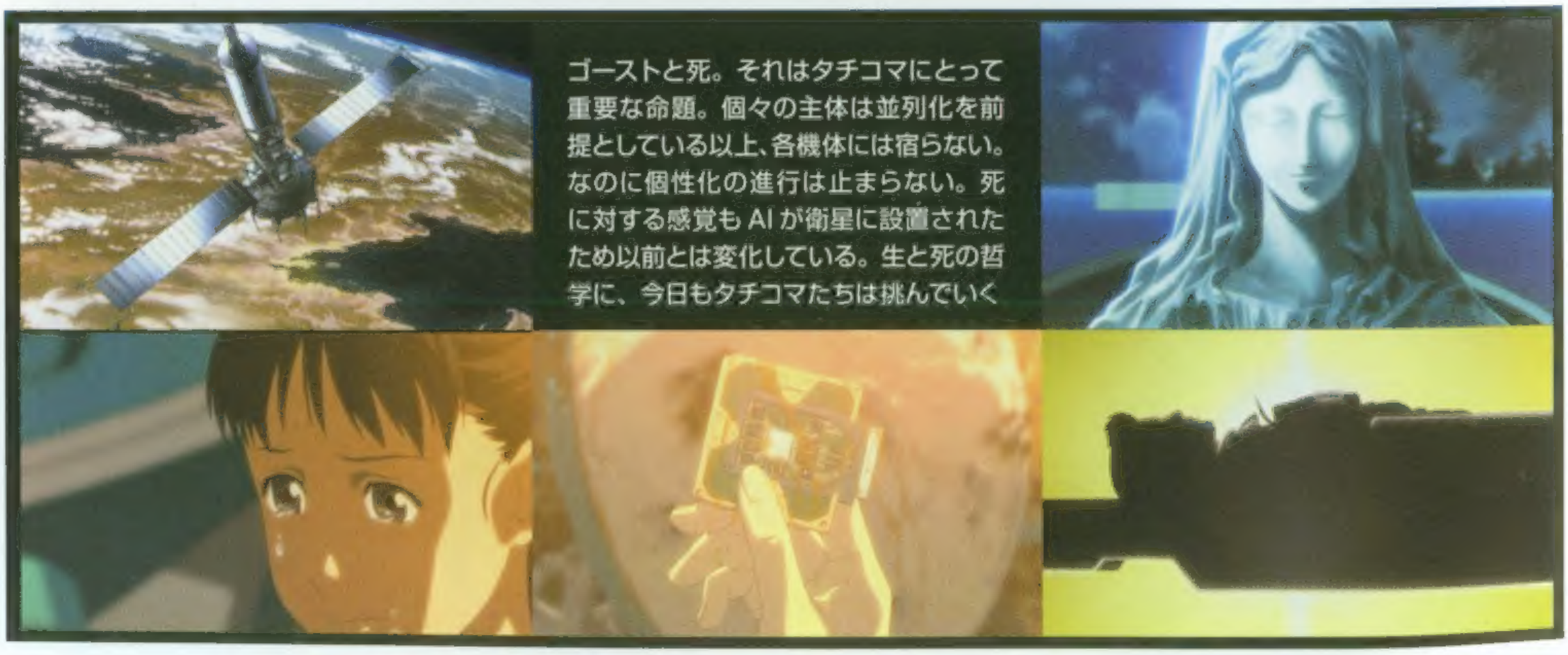
課長は意外と!?

正義と秩序を守る９課の課長、荒巻大輔。相当の堅物かと思いきや実は知的な女性（茅葺総理とか）が好み。そういえば「攻殻1st」17話ではシーモアという女性とのエピソードが紹介されている。もしかしたら課長は若い頃、その渋い魅力で多く女性と浮名を流していたのだろうか？

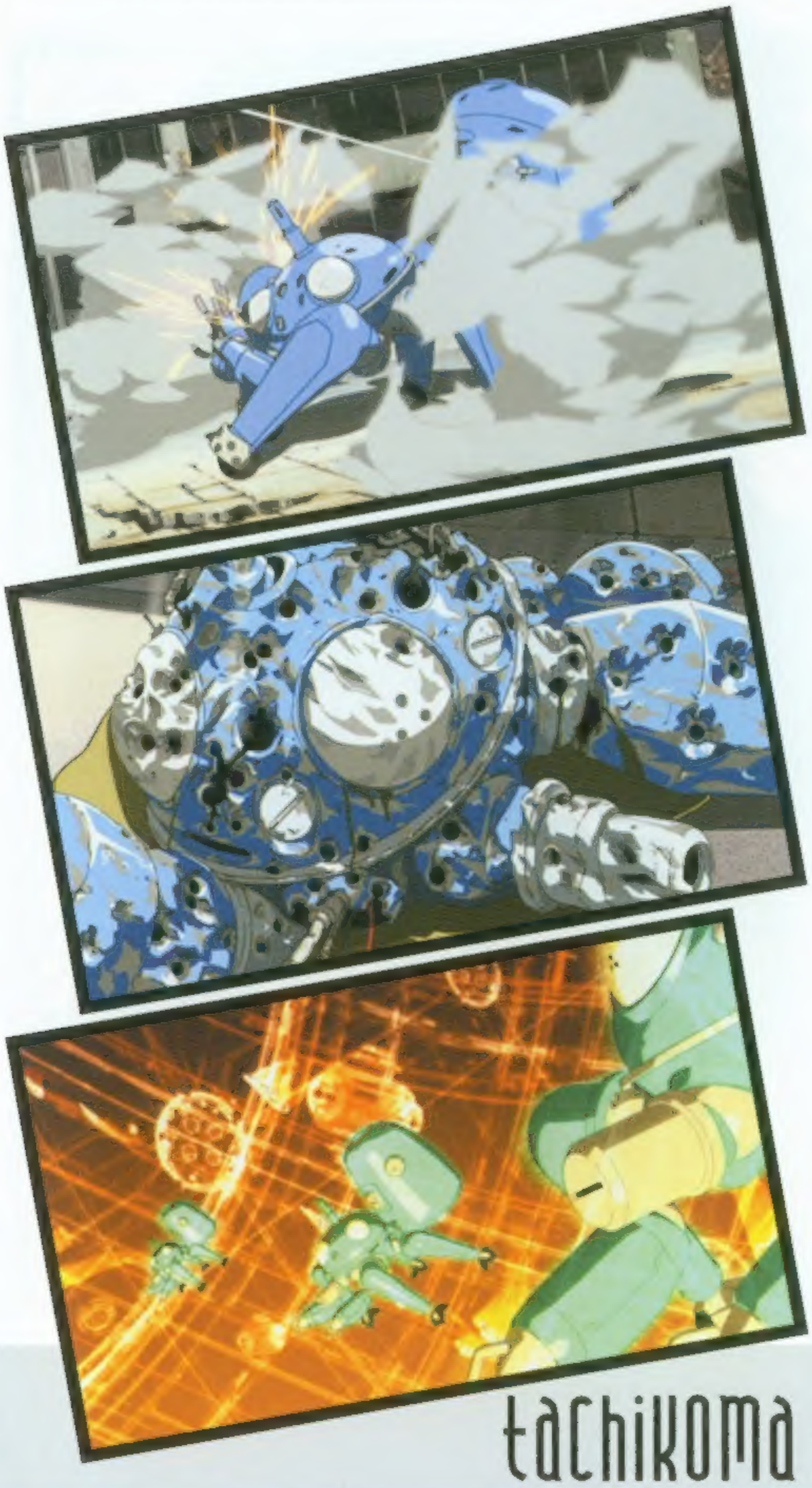
タチコマの好奇心はとどまることを知らない。自主的な調査といいつつ、ほとんど興味本位であちこちにアクセスしてむさぼるように情報を収集する。そしてサイバースペースでわいわいがやがやと検討会。その様子はまるで小学生の休み時間のよう。実にほほえましい光景だ

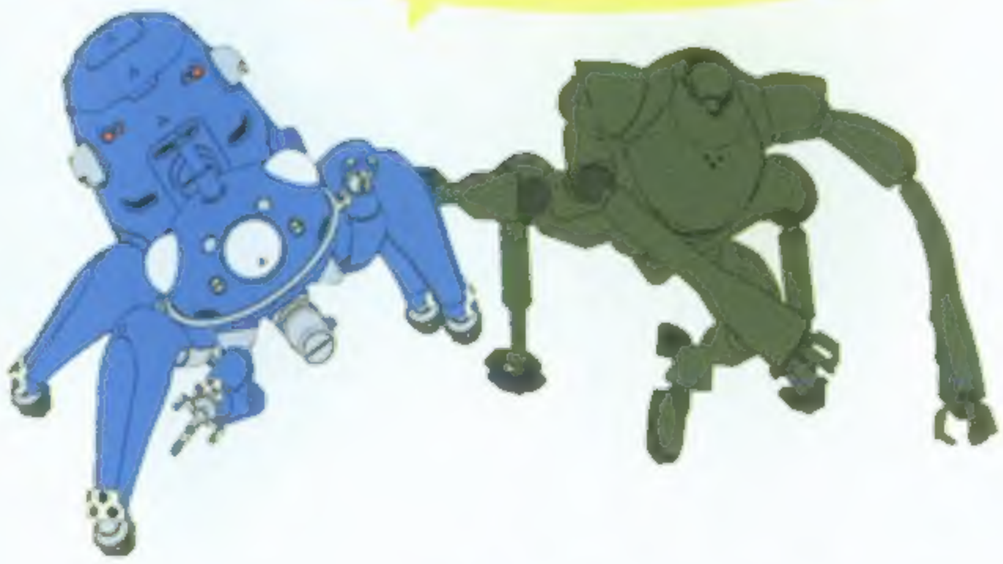
大切な友だちが死ぬととても悲しい気持ちになるんだね。ボクには『死』っていう概念がわからない。ゴーストがないからだと思うんだけど。

『攻殻 1st』第 12 話「タチコマの家出 映画監督の夢」よりミキちゃんとの会話。このときの経験がタチコマに『死とゴースト』に対する好奇心を沸かせ、最後には自己犠牲の精神まで身につけるきっかけとなった



ゴーストと死。それはタチコマにとって重要な命題。個々の主体は並列化を前提としている以上、各機体には宿らない。なのに個性化の進行は止まらない。死に対する感覚も AI が衛星に設置されたため以前とは変化している。生と死の哲学に、今日もタチコマたちは挑んでいく





いつもはのんびりしているボクたちだけど、やるときにはやるんだよ。大きな戦車とだって戦えるし、天敵の対戦車ヘリにだって知恵と勇気で立ち向かえるんだ。最近はエージェント機能が追加されたおかげで、電脳空間だってみんなのことを守ることができる。そう、ボクたちは大切な人たちを守るために戦っているんだ。

そりゃ銃撃を受けたら壊れちゃうし、なんとなく『痛い』って気分もわかるんだけど、バトーさんやみんなが死んじゃうほうがすごく悲しいんだ。たとえボクたちが壊れてもみんなを守れればとってもうれしいからね。

tachikoma file great scene chaptar 3

タチコマの戦い

もう一つの戦い

銃を撃ちあうだけが戦いではない。『攻殻2nd』22話ではバトーとゴーダが会話の中で息詰まる一騎打ちを演じている。この静かで迫力あるシーンは大塚・西田という実力派俳優がいてこそ成り立っている。2人を見つめる白いカラスという演出も見どころの一つ

●ジガバチアドヴァンス

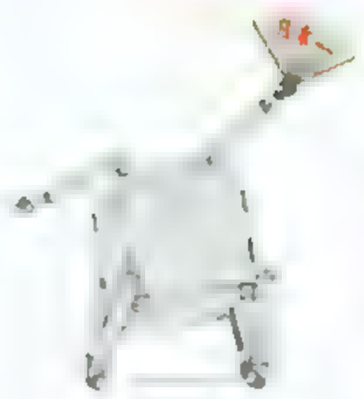
タチコマの戦い方は多彩である。彼らは圧倒的な性能差を俊敏な機動と卓越した戦術で補っている。しかもときおり『ユーモア』を交えたり、傷ついた仲間を心配したり、ただの機械ではありえない行動をしめす。彼らは９課にとって欠かせない戦友でもあるのだった

対戦車ヘリって仲間たちの天敵にあたるけだよねえ…ボクたちおなかが痛いんで帰っていいですか？

：攻殻 2nd：第４話「天敵」より。ジガバチ AV を目の前にしてちょっと尻込みするタチコマたち。バトーに「お腹ってどこだ？」とツッコミを入れられるが、いざ戦闘となると華麗な『空中戦』を展開した

タチコマは仲間を守るために躊躇なくその身を銃火の前にさらす。たとえ破壊されても彼らは最後まで戦い抜く。９課の武器であり盾なのだからそれは当たり前なのかもしれない。だが大切な人を守りたいという極めて個人的な想いのためにタチコマは戦っているのである

ボクの夢はねぇ…
…やっぱり秘密



ボクたちの夢…それはバトーさんたちといつまでも一緒にいること。バトーさんを守って壊れちゃったときは、ただ無我夢中だったんだ。絶対にバトーさんを助けなきゃってあのときボクたちはバトーさんを守れてすごく幸せだったんだ。だってボクたち、本当にバトーさんのことが大好きだから。

でも壊れるってことは、大好きな人たちと二度と逢えなくなるってことかもしれないんだ。ボクたちのAIはひとりひとり構造が違うから、全部壊れちゃうと復活できないんでもボクたちは、やっぱりみんなを守りたいそれがボクたちの夢なのかな。

tachikoma file great scene chaptar 4

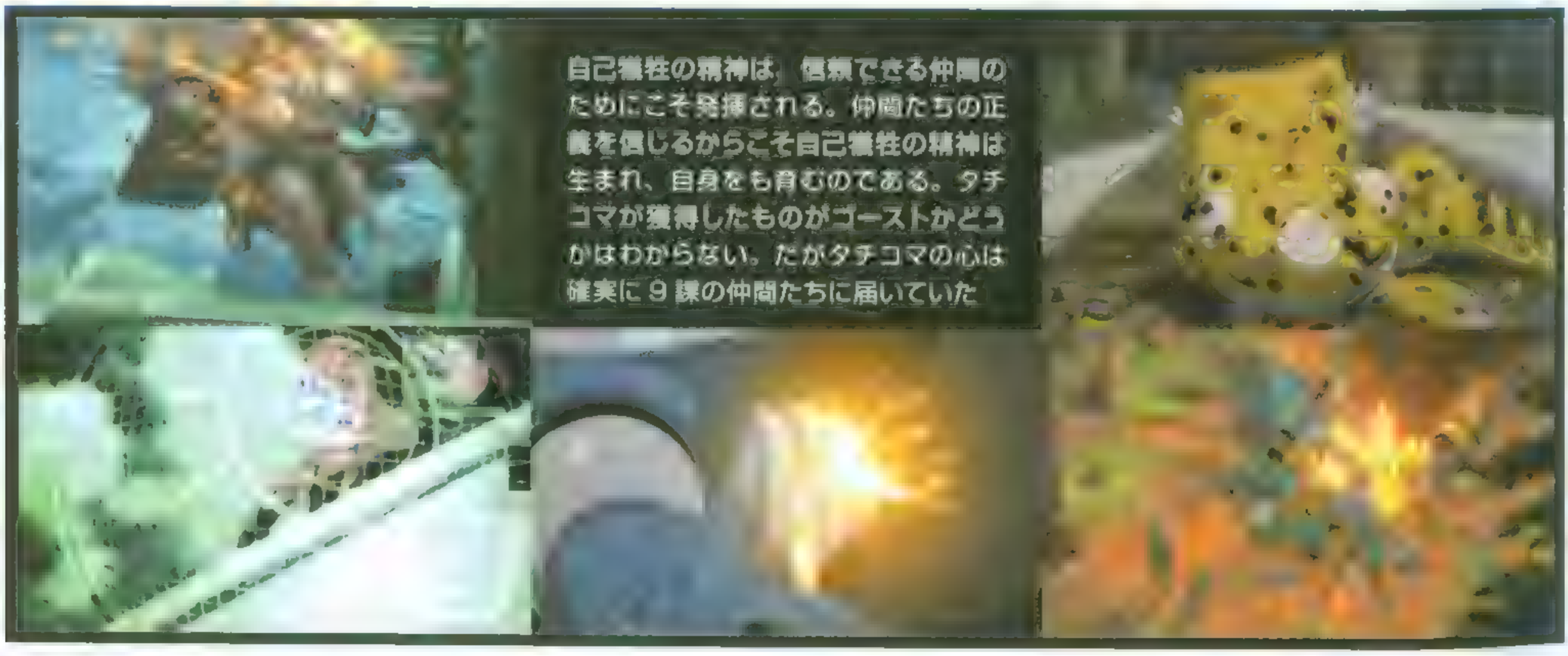
タチコマの夢

折り鶴とリンゴ

『攻殻2nd』では、折り鶴というモチーフが多用されていた。作中では草薙とクゼの関係は明言されなかったが、折り鶴を使用することで、観客の想像力を膨らませていた。最終回のリンゴは知恵の象徴『禁断の実』ということだろうか。とすると先にいったクゼの行き先は…

手のひらを太陽に透かしてみれば まっかに流れる 僕の血潮
とんぼだって かえるだって みつばちだって
みんなみんな 生きているんだ 友だちなんだ

「攻殻 2nd」第 26 話「 憂国への帰還 」より。その身を犠牲にして核ミサイルを阻止したタチコマたちが口ずさんでいた歌。機械の体に血潮は流れていないが、そのなかには間違いなくゴーストが宿っていた



JASRAC 出0509588-501

神山健治（監督・シリーズ構成）

3月20日生。フリー。1996年押井塾」に参加。2002年「ミニパト」で初監督。第9回アニメーション神戸個人賞受賞

玉川紗己子（タチコマ役）

1月20日生。シグマセブン所属。代表作「逮捕しちゃうぞ」辻本夏実役、「蒼穹のファフナー」近藤綾乃役、他

寺岡賢司（メカニカルデザイン）

フリー。代表作「GUN × SWORD」デザインワークス、「TV 大運動会」コンセプトデザイン、他

TACHIKOMA FILE　タチコマ座談会

梅雨空の下で行われたタチコマ座談会は、終始パワフルな会話で盛り上がり、収録が終わった頃には晴れ間が顔を覗かせていた。

文：スタジオ小牧　写真：葛 貴紀（STUDIO141）

【6月22日（水）　吉祥寺　カフェバー「BLOOMOON」にて収録　http://www5e.biglobe.ne.jp/~bloomoon/】

―まずタチコマの演出やデザイン、9体のタチコマを演じわけたこと、タチコマがなぜかわいいかについてお話いただけますでしょうか？

神山　ある程度、質問をいただいてから話を始めた方が取っ掛かりやすいんですが（笑）

―それでは、質問や雑談を交えながら。お飲物などいかがですか？

※ドリンクの注文。玉川さん・神山さんはシソジュース、寺岡さんはウーロン茶。

玉川　これは何ですか？（寺岡さんの作ったダミーパッケージを手にとりながら）

寺岡　これは僕が作った箱（笑）

玉川　ご自分で作ったんですか？

寺岡　僕じゃないですよ。モデラーじゃないですから。この本の表紙（タチコマ・ファイルのパッケージアート）を描いたんですよ　あと背の資料…原作の士郎（正宗）さん原案の未公開資料…をこの場だけということで。雑誌に載せられると面白いかなと思いますが、まずいですよね。

神山　うーん、いいのかもしんないけどねー。アニメーションは別枠だからねぇ

玉川　どうですか？総集編の方は

寺岡　みんなに聞かれちゃうよね。

神山　本当は…オンエアーっていうか完成は来年の初夏くらいなんですけど。ちょっとね。作画の進行や、リテイクも色々ありますし。

玉川　総集編も攻殻1stはまるまるシーンを録り直しでしたからね。攻殻2ndは、あまり

変わりませんよね…

寺岡　おしりの方の話を4、5本まとめて1本分だったから　そういうイメージですね

神山　攻殻1stはねえ、2時間40分なんだけど、攻殻2ndは2時間50分くらいですね。約3時間（笑）

※ここで玉川さんのシソジュース登場

玉川　わ、すごい。トロピカル。

神山　トロピカルですねえ　今日の天気にはあわないですねえ

一同（笑）

玉川　でもあれほら、テレビシリーズをまとめるのって、難しいんだなって思う

寺岡　そうですね　僕も新作として作っているのに、直しばっかりやっている気持ちになります。

神山　それですね、わかりますよ　全体的には、最後まではケリがついて、それをまとめ直しているところです

玉川　ああ、二回目っていう感じですね。2時間くらいでまとめちゃうんですか

神山　90分なんだけど、シリーズ…全部とはいわないけど、13本ぐらいの内容をってな感じ。

玉川　うふふ　ワンクール分だ

タチコマの必殺技

玉川　ねえ、タチコマは出てきますう？

神山　後半なんだけどちゃんと出ます。問題なのは、タチコマがどうやって生き返るかですね

玉川　帰ってくればいいです（笑）

神山　タチコマがどうやって帰ってくるかっていうのがいまひとつねえ　いつもたよりですから

玉川　見ていてやっぱりもう、これで終わりだなぁって、寂しくなります

神山　最後にカタストロフを解決するのにね、タチコマに頼るばかりではいかんなと…頼らない技っていうのはないのかと苦労してます（笑）

一同（笑）

神山　攻殻2ndも結局タチコマに、助けてもらうしかなかったしねえ　必殺技なんだよねえ

寺岡　まあ、今回は帰ってくるのが必殺技になればいいかなと思ってます。

玉川　必殺技で帰ってくる？（笑）

―ファンの目で見るとタチコマがかわいくて仕方ないんですが、監督の場合、タチコマをかわいいと意識されたことはありましたか？

神山　ええっとねえ、本当に一番初めの段階では、かわいくなるかどうかっていうのは、基本的にあんまり考えてなかったですね。原作のタチコマって、マンガとしての表現で、口がネコの口になったりして、かわいいんですけどアニメーションで、なおかつ3Dで表現すると…何だろ、マンガ以上に機械な感じが前面に出ちゃうんで、ここまでかわいくなるとは正直思ってなかったです

よ　これはやっぱり声の威力です　最初は、野太いおじさんの声はどうかとか、もうちょっと男の子っぽい声のほうがいいとかですね、いろいろアイデアがあったんです　女の子の声で、でも女の子女の子した感じではなくて、それでいて『僕』っていって。性別が実際にあるわけじゃないんですけど、なんとなく男の子ではあるのかなとかまでは決めたんですが、実際に玉川さんに演じてもらうまでは、ホントみんな皆目見当もつかない（笑）

状態ではあったんですよ。声を聞いてタチコマのイメージが固まった感じは強いですね。

玉川　私の中には、あんまりキャラクターがなかったの。やっぱり、音響監督の若林さんの中にあったタチコマというキャラクターを演じたのがいいんですか？」と聞いたら、順番に説明していただけて、私はそんなに悩まずに、一回一回聞きながら進めていました。最初に「タチコマはまだ生まれたてで、だんだん育っていくキャラだから」とお聞きしていたので、納得していたんですね。あ、なるほど、やっぱりセリフができてくると、確かにこのトーンのまんま、こういうことというようになればいいのね、とか。だから私は悩まずに育ちましたよ、

神山　僕は何ていうんだろ…そのタチコマの代名詞みたいな、自己犠牲っていう感覚かな。あの考えは僕は割と好きです。ロボットって存在自体がそうなのかな。日本人は『アトム』のせいなのかも知れないけど、ロボットって生まれた瞬間からちょっとかわいそうな感じを内包してると思うんです。それをねえ、何とか払拭したいっていう想いが僕の中にありました。でも最後はバトーさんのために身を挺して死んでいくんだってのは、シリーズ構成始めたときからもうあったんですよ。忠犬ハチ公じゃないんですが、自分の主人に対する忠義っていうか、ああいう感覚がある。そういう子たちに違いないっていうのは、最初っから僕の中にありましたね。それをどういうふうに表現したらいいのかっていうのを本当に悩んでいたんですが、玉川さんがねぇ、声を当ててもらうまでは全くもう半信半疑で、タチコマって何を当てても、コレかもしれないしアレかもしれないしって、悩みましたから

玉川　決めるって難しいですね。で、攻殻1st第1話は確かセリフがないんですよ　第2話の戦車の回ではまだAIが育ってないんで、人間とは会話しませんしね　少佐から命令されたときだけは、「了解」としかいわない。だけど、自分たちだけでいるときにちょっと無駄話をしてもらったときに『あ、これだ』と。もともとかわいいキャラだったんだと感じた。自分でも、タチコマがわかった瞬間ですね。当然、話数が進むに連れてね、みんな思い入れが増していくしねぇ　ライターも最初は全然、イメージできなかったと思うんですよ。「ボク」っていってるからかわいいやつなんだろうけど、はしっこい性格も持ってるからね。「あのー、やっぱ男の声なんじゃないですか」といってたライターも多かったんですけど、やっぱり玉川さんの声を聞いた瞬間に全員納得してましたね（笑）

一同（笑）

神山　その後から本（脚本）書くときはもう、みんな玉川さんの声でタチコマを書いてましたね。2話のアフレコをするまでは、誰一人として、タチコマがこういうキャラクターに育つとは想像してなかったんじゃないかなぁ

―寺岡さんは、一番初めにタチコマのデザインをされたときには、すごく苦労されたのでは？

寺岡　いや、絵の方は士郎さんからラフがきてる

んです。原作もずっと絵がありましたから、絵を描くのはさほど苦労はしてないんですよ。要はアニメーション用にリファインしただけですから。絵描きのほうは最初からブレがなかったかも知れないですね。

神山　動きのラインはね。士郎さんのなかにも、たぶんマスコットキャラ的な扱いも当然あったと思うんですよ、原作のフチコマ以上に。もともとクモの姿をベースにしてるんですけど、そのイメージを生かしてズングリと…

寺岡　これは、士郎さんが送ってきてくれたタチコマのラフなんですけど、テレビよりも、丸いキャラでしょ。さらに丸いキャラなんです。

神山　シンプルで、基本的に球や、丸をベースにしたズングリムックリ、なんですよね

兵器を感じさせない色が『青』だった。

寺岡　ただ、ここまでズングリムックリだと、アニメーションにできそうもないんで、ちょっと関節伸ばしたりしてバランスをとり、リアルにもっていったんです。ま、タチコマの等身をあげたっていう方がわかりやすいかな。

神山　あとねぇ、色を青にしたときには、スタッフから非難囂々だったんですよね。採めましたよね。

寺岡　あ、そうですよね。揉めましたよね。

神山　原作のフチコマは赤なんで、みんな赤ってイメージがあったんだと思うけど…でぇ、あの、青だろうなーっというイメージがあるんですよ。

寺岡　なんて意見もありましたね。青だったのは正解でしたよね。青って男の子の色じゃないですか　そこに玉川さんのちょっとかわいい声がついて　だから女の子に寄りすぎなかった　ボーイッシュだけど、声がかわいいんで女の子にもうれしい　いい振り幅でタチコマになったかなーって。全体のフォルムは、ちょっとリアルに持っていって、角張ってメカっぽくなっているんですけど　3D作った人も　すごい、メカっぽいよね」って。ところが、動かしたらね

神山　そうそう、まるっきり予想外の動きで。

寺岡　お人形のように、チョコマカ動くし、動かせるんで、キャラが立ちましたね。あのー、手足が最初はすごく短いんですよ。短すぎたんでモデリングし直したくらいですから

玉川　でもねぇ、絵を見てると、動いたのを見た瞬間のかわいいって感じはありますよね。

寺岡　あのコロコロっとした感じの手が、こうピュピュゥーって動いてくれるだけで、かわいいかなって思いますよね。

玉川　なのに、すごいスピーディーだったり、シャープだったりしてね

寺岡　それは3Dの動きの良さが、モロにでた部分ですよね。これが作画だったら、ちょっとナマった画面になったかもしれない　あのデザインの甘い部分、丸い部分とか、ヌルい部分が、3Dでカチっと固まったプラス面が大きいですよね。動きがカチっときちゃったから。そういう意味では…何だろ、お人形さんなんだろうね。戦後のブリキのティントイ　あれのイメージと動きに近いんですね。だからタチコマって、僕ら男性がみてもかわいいって思えちゃう。

神山　なんかねぇ、青にするのにも　色ひとつにしても、青にするのにいろいろあったのが、すごいですよね

玉川　そっかぁ、突然ピンときたんですよね　「これは、青だなぁ」と閃いたんです。

寺岡　青で塗ったせいで、僕らが普段街で見かける車にも近くなりましたね

玉川　ああ、そうなんだ

寺岡　あと動きそのものが軽くなった。タチコマがFRPを主体としたプラスチックでできているっぽくなったんです。そういう意味で、兵器の暗い部分がだいぶ薄くなった。

神山　うん　色と動きで兵器から離れたね。

寺岡　デザインがヤバイですもん。鉄砲ついてるし、大砲ついてるしで街中走るんだから（笑）

玉川　そうなんですよね　結構過激な、危険なものなんだけど（笑）

寺岡　しかも、AIが勝手に撃っちゃうんですからね。自由裁量で撃っちゃう（苦笑）

玉川　田んぼの中を走っているのはちょっと壮観でしたよね。（※『攻殻1st』第2話『暴走の証明』）

神山　あれもね。普通に見慣れた田んぼがあるところに、彼らだけが違和感として存在するってのをみせたかった場面です

寺岡　SFなんだけど、SFじゃなくなっちゃう。

玉川　そうそう、何かその、地続きっていうか。そういう感じ。時間軸が面白い感じ。

寺岡　あれ、映像的にうまくやったらホラー物ですよね　あのシーンだけおばけが田んぼの中を通ってるというか、妖怪が走ってる状況になっちゃう。タチコマがデザイン的にはミズスマシとかに近いですからね。

神山　ミズスマシだったらいいですけどね。フナムシ…。

一同（爆笑）

神山　タチコマが全部そろって、出てくる回も面白いです。（※『攻殻1st』第15話『機械たちの時間』）

玉川　ああ、いっぱい出てくる　みんなが動いているから、ちょっとごにょごにょ、うにょうにょしている。

神山　あれも、青い色だからよかったかも　あれ、黒っぽかったらホントに…

寺岡　クモですよ。結構、あのシーンは人によっては、気持ち悪いっていわれます

玉川　ああ、そうですね（笑）

神山　ゾワゾワした感じは狙いだったんでねぇ。うまくはいきましたけどねぇ。

寺岡　まあ、9体全部画面に出るシーン、ほとんどないですからね　通常1体か2体か　あんまり出てこないんで

寺岡　さすがに9体全部はしゃべってないですよね？　4体くらいかな？

神山　9体まで出る話もあったと思うけど…。

寺岡　そうすると全部しゃべりわけているんでしたっけ？セリフわけはありますもんね？

玉川　はい、9体全部一応キャラクターつけてるんですよ、AからDまではレギュラー扱いで　応9体目のIまでいるんですけど、15話はキャラクターがはっきりわけてあるのはGまでですね　あとはおまかせ

寺岡　それは、セリフの割り振りが難しいですね。

玉川　だからね、ちゃんとAからGで会話しているんですよ　困るのは、中間のキャラがいるんです　微妙にわけてあるの　やっぱりレギュラー同士が会話をいっぱいしていると苦しくなるんですよね　落語のように熊さん、八っつぁんと際立ったキャラが、ずっとしゃべってれば何とか会話になるんですけど

神山　『タチコマな日々』を何回かやって、そのあたりがはっきりしてきましたよね　『タチコマな日々』は基本的に4人くらいでしょ？

玉川　そうなんです。『タチコマな日々』で鍛えられたから、タチコマが何人も出て会話するシーンも驚かずに演じられたんです

神山　バトー専用機っぽいやつ　一応リーダーシップをとるオトボケくん、それよりはまじめなやつ、それとおバカなやつと、寝てるやつ…。

玉川　さすがに、寝てる子はあんまり本編で何かちょっとあんまり…やってないですね（笑）

寺岡　まじめ系は、ずっと本読んでるやつですよね。あれが一番しっかり者っていうか、男の子っぽい声でしたね。

神山　一番クールなタチコマですよね。

玉川　ああやって言葉遣いで、トーンを落とすって、落ち着いちゃったんですかね。あんまり考えてなかったんですよね。追いこまれてああなったって感じですね（笑）

寺岡　ぬーっと、出てたわけですね。あの声が。

シュールを超越した『タチコマな日々』

神山　それがですね、毎回『タチコマな日々』のときは、本編まじめな話だしね、大変じゃないですか、セリフも多くて。スタッフもみんな肩が凝ってるから。『タチコマな日々』のところはもう俺とか若林さんとか門倉さんとかはあのシーンのための演技をやってるから。カツカツかなぁみたいなね。（※門倉さん…整音スタッフの門倉徹さん）

玉川　すごい、どうしよーとか思ってるのに、見てないからーとかいわれちゃうとね（笑）

神山　見てないわけはないよ。その場で玉川さんが、どう作るかを楽しもうっていうかね。ライブ感を楽しんでましたね。

玉川　そういうのはひしひしと感じてましたので。私もなんか、本編終わって『タチコマな日々』をみると自分としてはノビノビとしてやってるような気がする。トーンが違う！（笑）

寺岡　DVD観ててもあそこだけほっとしますからね。

玉川　本編出てないときもあって。で、内容に付随した『タチコマな日々』だったりするので、さっぱり意味がわからないときとか。

神山　もはや何のパロディーなのかすらわからなくなってましたけどね。

寺岡　あまりに深いんで脚本書いた本人ですら、何だかわからない。何これっていう。

玉川　好きですね。何だかわからないっていうね、もはや。

神山　シュールですらないっていう（笑）

玉川　あ、終わっちゃったっていう状況でね。それでも見れちゃうところがすごい。

寺岡　落ちないよっていう状況でも落ちたりするんですよ、俺も。歌あるじゃんみたいなね。歌どうするのみたいなところもありましたよね。

玉川　少佐の豊満なバスト&ヒップ～♪（笑）

神山　その場で作曲ですよね。

玉川　それもリズムが1、2、3、4（4拍子）なのに、歌は1、2、3（3拍子）…っていう。

神山　リズムすらあってない。あれはすごいと思いましたね。ワンツー…スリー。あってなくてね、作画も。これだめだろーって思ったんだけど。あわせてもらえましたね。

玉川　ああいうの燃えちゃうんですよ。

神山　あのタチコマは爆笑でしたね。

玉川　私も、これは何？これはどうやればいいの？って、ビデオもらって唖然とした。

寺岡　口パクがなかったのが救いですかね。

玉川　そうですね。でも動きが自分で見てあってないと、ちょっと…落ち込みますけど。

寺岡　タチコマは全部中（なか）セリフですよね。

神山　中セリフですね。動きのなかで、しゃべりますから。普通はアニメのキャラクターって、しゃべるときに止まって、動いてからまたしゃべるのが多いんですよ。ただ『タチコマな日々』って絶えずこうね…。

寺岡　しゃべっている間中動いてるから。動きにあわせてしゃべらないといけないです。普段あんまり僕らがやらない作画方法なんですよね。キャラクター的には…。

玉川　いつも、手とかちゃんと動いてるから。

神山　タチコマではないですが、2話の戦車暴走

のラストシーンでね。草薙がもしかしてこれは復讐じゃなくて、お母さんに会いにきただけかもっていうところで、バトーがはっと気がついて「そんなしょいこむな」っていうところがあるじゃないですか。これ：大塚明夫さん怒るかもしれないけど二回目でね、ある程度本番に近い感じでテストするじゃないですか。あのとき、何ていうんだろ、明夫さんも初めて草薙から説明受けて「ええっ！」て驚いて、それから草薙に「でも背負い込むな」と。この驚いたときの感じはテストでも明夫さん理解しているし、もちろんすごくうまいから、全然わからないように演じてくれてる。でもね、空気の振動となって消えたあのセリフがね、もう二度とキャッチできないんですよね。それからは絶対に（録音機械を）回してたんですけど。それがあってね、意地悪かもしれないけど、これは役者さんに全部逐一教えないほうが、その場で初めて理解してもらった緊張感があるかなと。その後、俺は結構意図的によくそうしちゃって、役者さんには必要最低限のことだけ、若林さんには全部教えちゃってるんだけど。若林さんて、そういうのうまいじゃない。

玉川　かけひきみたいな。

神山　説明がうまいんですよ。あんまり全部いいすぎないし、抽象的でもなく的確なんです。すごく。いつもうまいと思ってるんですけど。寸止めで説明して戻ってきてくれるんで感謝してます。

玉川　そうそう、説明の仕方って大事ですよね。

神山　タチコマは今後どうなるんですか、っていうのもなるべくいわないようにね。最後死んじゃうんですって、やっぱ最初に聞かないほうがよかったかなって。

玉川　そうなんですかねー。でも、タチコマには迷いはないかもしれないですね。

神山　楽しみにして欲しいところはあったんですよ。演じる人たちも、次どうなるんだろうっていうのは。

玉川　それでもね。攻殻２ｎｄのタチコマくんっていから、全然わからないように演じてくれてるっていう部分じゃないかな。

寺岡　だから傷つくのを嫌がる、壊れるのを嫌がる、すると仕事を嫌がるから、機械としてどうなの？っていうところまでいってラボ送りされちゃうんですけど。攻殻２ｎｄでは、怠けたまんまだとまたラボ送りになっちゃう経験を踏まえて、まじめに仕事してるっていう部分じゃないかな。

玉川　それでもね。攻殻２ｎｄのタチコマくんってちょっとサボってましたよね。

神山　魂が抜けるようになったんで、きっとね、抜けたところでさっと遊んでたのかもね。

玉川　あのエージェント機能の空間は面白いですよね。自由度がありましたね。

寺岡　タチコマの帰る家（うち）になったんじゃないですかね。家帰ってあそこで遊んでいるっていう。ネットで遊べる状態になったんで。

玉川　ああ、それであそこだとのびのびしてる感思うと同時に、悔しかったなっていうのがあります。事前情報を制限してライブ感覚で演じてもらいたかったので…。

寺岡　タチコマに関しては攻殻２ｎｄの方がキャラクターも成長しちゃったし、もちろん攻殻１ｓｔのステップを踏んでいたからなんですが、中核のキャラとして、いろいろ生意気になったつーか成長したなって気がします。

玉川　何かこう悪い子じゃなくなっちゃった感じですね。悪い子っていうか、困ったちゃんだったタチコマが、だんだん優等生になってしまったような寂しさはありますね。

じがするんですね。

神山　自分たちのデータを、全部作るのをサボってるから、（エージェント機能のタチコマ映像は）関節とかつながってなかったりね。

玉川　そう、何か宙に浮いてる感じで。

寺岡　そのくらい抜けてる。タチコマだったら精密に再現することも可能なんだろうけどね。草薙（クロマ）くらい精密に再生することも可能なんですが…。

神山　攻殻１ｓｔのときは、敢えてあいまいな絵づくりをわざと禁じ手にしてたんです。あれをやっちゃうと何でもできちゃうから。

玉川　何かこう、タチコマの体と心が繋がっている感覚が残ってて、あれも機械なのにスキンシップっていうの、すりすりしたりしてかなり皮膚感覚があるコンタクトをしてますよね。

寺岡　それがありましたね。攻殻１ｓｔのタチコマって物体でしたよね。ソフトウェアっていうよりは、そこに存在している車とかバイクとか人形とかと同じ感覚でした。それに魂が宿った感じなのがタチコマでしたが、今回のタチコマでは魂が別な場所に存在するというところで、攻殻１ｓｔとはちょっと違った感じになったんじゃないかな。

神山　禅問答じゃないけど、不可分だっていうことに結論が出てますね。またもしかしたら、個体に別れるかもしれないけど、やっぱり不可分なんだっていうかね。やっぱりね、タチコマの個性はわけられないって感じかな。

玉川　でも何かこう俯瞰でみてる自分も感じつつ、何か悟りに近いですよね。きっとイチローみたいな感じなんですね（笑）

神山　いっちゃいましたよね。スポーツ選手なんてよく自分がそういう存在になるって…。

玉川　どうやって避けると怪我しないとか、ボールが止まって見えるとかってね。

神山　そこまでタチコマが一体化ちゃった感じなんですね…。

寺岡　多分タチコマの精神年齢は、攻殻１ｓｔの１話のときは生まれたばかりの０歳で、攻殻２ｎｄの頃にはもう20歳超えたのかもしれないですね。

神山　すごくイノセントな部分とね、でもちょっと小賢いから小憎らしいところもありつつ。

玉川　どうなんでしょうね。でもタチコマには、やっぱ少し毒がないと嫌ですね。

神山　でもね、バトーをバトーくんとかね、偉そうにしてみたりする場合は、応人がいないところでしゃべったりしてるじゃないか。少佐に気づかれないようにしようみたいなね。そういうところがいいんですよね。

寺岡　見送らせている人たちに悲しい思いをさせてるっていう、不思議な考え方ですし。

玉川　どこまで本気？っていうかね。

神山　かわいいところでもあるんですけど。そうというところが、タチコマの本質なんですね。

寺岡　彼らはもともとプログラムですから、それが人間的に分岐していくのかなっていう。そのあたりは謎の部分ですけど。そこだけはすごいＳＦになっちゃってます。

タチコマの顔は、人によって違って見える！

神山　そこだけは絵空事なんだけど。あとはね、タチコマの顔なんだけど、一つ目じゃないですか。顔ないですよね。

玉川　あ～、はいはい。確かに。

神山　どこが口なのかわからないしね。それがなれてる顔してますね。

玉川　こうしたいっていうタチコマの自我が出てきます…。

寺岡　自我が出てきた瞬間ですよ。まぁ、攻殻２ｎｄにはそういう描写は、さすがにあんまり出たじゃないですか。

神山　少佐の命令を、最後は聞かなかったり。

寺岡　命令を無視したというより、自分たちの考えの方が正しいんだっていうやり方で、違う道をとったっていう感じですね。

玉川　少佐がタチコマを無視したというより、自分たちの考えの方が正しいんだっていうやり方で、違う道をとったっていう感じですね。

神山　ドナドナ歌いながら去っていくのとかだってるっていう、不思議な考え方ですし。

寺岡　見送らせている人たちに悲しい思いをさせ

いのがよかったんだと思いますね。ないから勝手に思い入れられるっていうね。音楽の菅野よう子さんもすごくタチコマラブな方なんですが、菅野さんは真ん中の大きいやつを鼻だっていうんですよ。すごい感性だなって。アイボールのど真ん中のやつが鼻で、その隣にあるちっちゃいやつが目だっていうんですよ。

玉川　そうか、あれが鼻なんだー。

神山　僕らは先入観があるから、そうは見えないんだけど、菅野さんはでかっ鼻がかわいいよねっていう感じだったらしい。

玉川　それだと昆虫っぽくなりません？

神山　絵で描くとね…こんな感じ。

玉川　あー、かわいい。

神山　こんなコアラみたいな顔だと。

寺岡　ちっちゃいレンズが目だと。

神山　菅野さんはそういう風にみえたって。

玉川　図と地のどっちでみるっていう感じですかね、見方によってぜんぜん違って見える。

神山　そういう先入観なく菅野さんは見る人なんだよね。

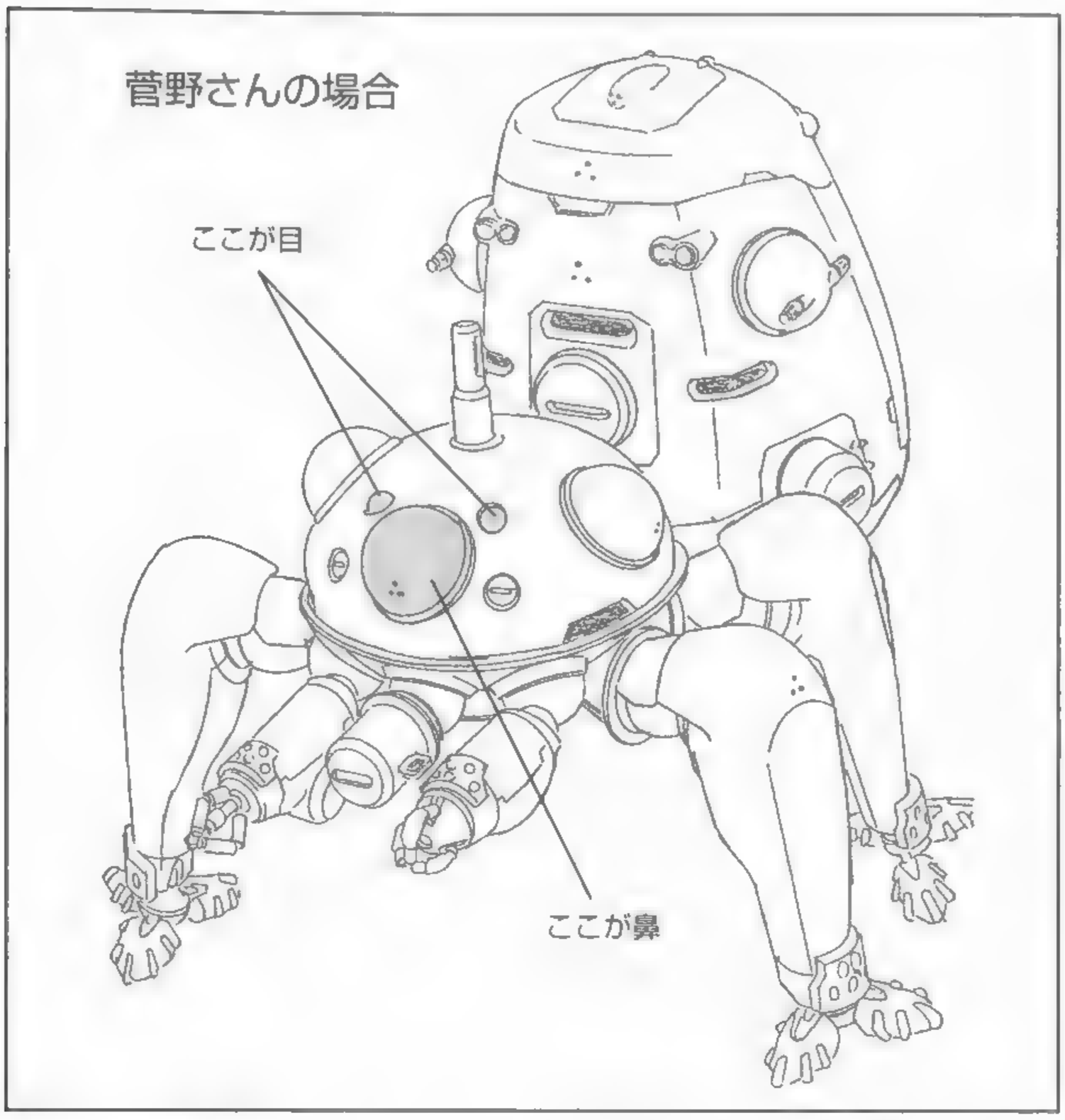
玉川　確かに、タチコマの場合は色々な見方があるかも。ほだけど、人によってあやふやなんとはこれ全部が頭なんだよなーっていう。これが頭、お釜みたいのが。胴体がちっちゃくなったんだと思いますよ。

寺岡　確かに、タチコマの場合は色々な見方があるかも。ほだけど、人によってあやふやなんとはこれ全部が頭なんだよなーっていう。これが頭、お釜みたいのが。胴体がちっちゃくなったんだと思いますよ。

玉川　あ、ほんとだ。

神山　たまにおしりのレンズがついてて、丸いところがつまり胴体で、これが尾っぽだからね。目はこの3個。この足のところの黒いやつもそう。おしりの下にも目がついてて。

寺岡　そういう意味では人型だけど、人によってあやふやなんとはこれ全部が頭なんだよなーっていう。これが頭、お釜みたいのが。胴体がちっちゃくなったんだと思いますよ。



神山　アイボだって、毛が生えてたらあんなにかわいくないと思うよ。もしかしたら。

玉川　想像したくない…。

寺岡　タチコマくんに毛が生えてたら…（笑）

玉川　やめてよー（笑）

――ところで、このタチコマフィギュアをご覧になっていかがですか？

神山　これはよくできてるなぁ、としかいいようがないですけどね。このジオラマの車は、若林さんが乗ってる車と同型なんですよ。攻殻１ｓｔのラストでバトーが乗って壊れてる車あるじゃないですか。あれが実は、若林さんの車なんです。

玉川　知っててやったの？

神山　何度も壊されてます（笑）

玉川　へーっ、ジオラマって、ここだけでつながってるんですよね。へー、すごーい。

寺岡　後ろのポッドを切り捨てて逃げるって話もあればよかったんですけど、人が乗ってるとそうはいかないんで。人が乗ってないときには前だけでも、動くはずなんです。まぁ、糸吐き機構は全部後ろに付いてるんで、クモとしては機能しなくなるんですけど。

玉川　乗ったらかわいいですよね。バトーさんが（笑）。このポッドにね。

神山　実はトグサは一回も乗ってないんですよ。

寺岡　最終話で乗ったのが初めて。あれ最終話（『攻殻２ｎｄ』）でウチコマに乗ったのが初めて？

玉川　あら、タチコマには乗ってないんだ。

寺岡　劇中では一回も乗らないっていう。

玉川　いろんな人と一緒に行動するときに、何だかトグサくんはタチコマに引かれた感じがしますよね。イシカワさんは寄りそう感じなんだけどね。トグサはどうなんだろ。

寺岡　タチコマには嫌われてました？

玉川　タチコマとしては、トグサくんに嫌われたと感じがしてるんですけどね。

寺岡　イシカワはタチコマ好きなんですよね。

玉川　それはなんとなく感じてました。攻殻２ｎｄの最後でタチコマが「僕にはいくところがあるんだ」っていったときの、あのイシカワのリアクションのちょっとした間が、泣けた。

寺岡　あそこのイシカワよかったですよね。

玉川　そう。何かわかんないけど、感じてくれるなぁっていう。

寺岡　わかってくれてるなぁっていう気持ちね。そういう意味では、トグサはペットに嫌われるタイプかも。ほら、道端で必ず吠えられるタイプっているじゃないですか。トグサはそれですよ。

玉川　あらデータだけじゃ戻れない？

寺岡　日記みたいなものかな。他の人が読んでも追体験になるだけで、その日の感情が再現できるわけではありませんからね。それでホントにタチコマは再生できるか、になるんですが、そういうネタがほんとに『イノセンス』と同一になると思います。攻殻１ｓｔの最後にチップを持って帰るじゃないですか。あれが物理的に本人のメモリと実体の部分なんですね。あれがあるから、バックアップと物理データで再生できたんです。攻殻

気になる『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』の今後

――今後の展開についてうかがいたいのですが？

神山　応ね、総集編が攻殻１ｓｔと攻殻２ｎｄが出ますね。僕は差し支えないと思うんですが。何かね、一応新作がありますとしかいいようがないんですよね。いろいろ制約があるんで。いっちゃうと自分の首を締めることになるんで（笑）

寺岡　タネは仕込んであるんですか？

玉川　タネは仕込んであるんですが、一人だけイシカワと一緒にいとしかいえませんね。映像的に仕込んでありま

神山　最終回でほら、一人だけ残っている子がいるじゃないですか。あれが合流するときに、メモリを置いて帰ってくるっていうので。どっかに持っていくんだろうって。

寺岡　経験と記憶だけは残っている状況ではあるんで。ただ、ＣＰＵのマトリクスはなくなっちゃってるんで、再生する機械がないんですよ。

玉川　本体はあるんじゃありませんでしたっけ？

寺岡　試作体はあるんですけど、おなじＣＰＵがないから。タチコマはみんなそれぞれ違うＣＰＵなんです。人間と一緒で、記憶と配線が一対一なんですよ。それで、ただダウンロードしただけだと、情報だけになっちゃって感情や個性は再現できないんですよね。ちょっとむずかしいんですよ。

玉川　本体はあるんじゃ戻れない？

寺岡　他の人が読んでも追体験になるだけで、その日の感情が再現できるわけではありませんからね。それでホントにタチコマは再生できるか、になるんですが、そういうネタがほんとに『イノセンス』と同一になると思います。攻殻１ｓｔの最後にチップを持って帰るじゃないですか。あれが物理的に本人のメモリと実体の部分なんですね。あれがあるから、バックアップと物理データで再生できたんです。攻殻

2ndは、その物理的なチップが衛星になっちゃうんです。残ってないんで、どうだろうって。攻殻1stはデータもあったし、チップもあったし。攻殻2ndはデータは豊富にあるけど、チップは衛星にないと。ずっと本編でやってる体と精神の不可分っていう部分なんですよ。

神山　本体はあるからね。CPU自体は衛星に置いてあるし。『脳みそない』っていっても100%ないわけじゃないから。

寺岡　脊髄は体にあるからね。一応本体の方でシミュレーションしてるから同じ物がはいってるはずなんですけどね。このあたりがSFになってきて複雑なんですけどね。

玉川　そうなんだ。なーんていってるけどよくわからない。それってもう周知のものなの？　SF世界では。

寺岡　そうですね。人間の脳みそから逆算して作られたものなんですよ、タチコマのAIは。

神山　簡単にいうと、クローン人間は作れるけど、厳密なコピーの玉川さんはできない。脳みそとか経験とかまではコピーできないですからね。

玉川　わぁ、難しい。それがゴースト？　ゴーストの定義ってそういう意味ですか？

神山　それがだれも説明できないからゴーストって呼んでるんですよね。

玉川　でも、チップがあれば、ゴーストも再現できるってこと？

寺岡　ハードとソフトを含めたものなんで、体と脳の動き、それまでの彼らの経験も含めたものをゴーストと呼んでるんで。タチコマがゴーストを確保するまで時間がかかってますから。

神山　同じ記憶保持していたとしても、たとえば玉川さんの同じ記憶だったとしても、草薙みたいに脳みそだけ出して全然違う体にいれたら。違う玉川さんになっちゃうでしょ。

玉川　そうですね。

神山　俺も攻殻始めたころって、玉川さんに毎日心配されるくらい死にかけてたじゃない。

玉川　監督顔色が、白いって言いました（笑）。

神山　戦車の回（『攻殻1st』第2話）ってほんとに、俺そのままの気持ちで、攻殻終わるまで生きてるかなっていうくらい体調悪かったんですよ。スタート段階って。その前の年にすごい体調崩して、攻殻やるにあたってリハビリしたんだけど。あのスタート段階で、めちゃめちゃ体調悪かったんですよ。

玉川　そうだったんですか。

神山　二年とか、俺持つのかなって。途中で死んだらどうしようとか思いながらやってたんで。それであの話やってたんですよ。信じられないだろうけど、あのときから8kg増えたんだよ。基本的に服とか変わらないんだけど。それで、逆に体も軽いんで。すごく体調もよくなったんだけど。あの話は今の俺だったら書けない話だったのかもしれない。

寺岡　何のスポーツするよりも、仕事でアニメを作ってたほうが痩せるかも（笑）

神山　いや、水泳はしてましたよ（笑）

寺岡　タチコマも、あのボディに戻らないとタチコマじゃないのかもしれませんね。あのコンピュータの世界にずっといたら、また違うタチコマになっちゃうかもしれない。

玉川　草薙もそういう部分ありますよね。

寺岡　『イノセンス』では電脳世界にいっちゃってるんでね。タチコマで、人形遣いの代わりもしなきゃならなかったから。電脳世界との橋渡し用の代表選手みたいなものですね。

玉川　それじゃ、クゼも人形遣い？

寺岡　クゼもそうですね　タチコマもそうだけど、前提条件であるんです。そういう世界もあるんだよって書いておかないと、いきなりクゼが出ても見る側も、僕らもわからないし。

玉川　クゼはまた出てくるんですか？

寺岡　僕ら脚本のきゃの字も読ませてもらってないんで。

玉川　秘密主義者だ。（笑）

寺岡　聞けば答えてくれるんで、聞けばいいんですけどね。僕らも楽しみなんで、あんまり根掘り掘り聞かないで、楽しみに待つよーって　これはオフレコで。

玉川　編集の人、オフレコですよーっ（笑）

※ここで一区切りしてお食事会。

新たな攻殻機動隊像を求めて

神山　健康になりましたよ。

玉川　忙しくて健康になるっていうのは、何ていうか仕事と噛みあったんですね

神山　クゼ役の小山力也さんは天然なキャラだから、最後までクゼがいい役だと思わずやってたっていうからね。最終回あたりでようやく『オレいい役だ』と思ったらしいんだけど。

玉川　イシカワの話とか。

神山　あのとき小山さんは一言なんですよ。

玉川　でもバトーは本当にかわいそう（笑）

神山　かわいそうだから俺たちのバトーなわけじゃないですか。明夫さんはいたく不満だったらしいんですが（笑）　報われないって。でも報われないからこそ俺たちのバトーなんだようって。ただ格好いいだけじゃねぇ。

玉川　バトーは、草薙にホレちゃってるからね。悔しいんでしょうね。

神山　それはちょっと明夫さんに申し訳なかったかなと思いましたけど、草薙とクゼは恋愛というよりは自分と同じ境遇の人間にようやく出会えたんだけど、わかりあえないまま別れていくというお話だからはオフレコで。

玉川　編集の人、オフレコですよーっ（笑）

※ここで一区切りしてお食事会。

新たな攻殻機動隊像を求めて

神山　健康になりましたよ。

玉川　忙しくて健康になるっていうのは、何ていうか仕事と噛みあったんですね

神山　クゼ役の小山力也さんは天然なキャラだから、最後までクゼがいい役だと思わずやってたっていうからね。最終回あたりでようやく『オレいい役だ』と思ったらしいんだけど。

玉川　イシカワの話とか。

神山　あのとき小山さんは一言なんですよ。

玉川　でもバトーは本当にかわいそう（笑）

神山　かわいそうだから俺たちのバトーなわけじゃないですか。明夫さんはいたく不満だったらしいんですが（笑）　報われないって。でも報われないからこそ俺たちのバトーなんだようって。ただ格好いいだけじゃねぇ。

玉川　バトーは、草薙にホレちゃってるからね。悔しいんでしょうね。

神山　それはちょっと明夫さんに申し訳なかったかなと思いましたけど、草薙とクゼは恋愛というよりは自分と同じ境遇の人間にようやく出会えたんだけど、わかりあえないまま別れていくというお話だから、楽しみに待つよーって　これ

神山　同い年の連中でしばらくアニメ観てなかったようなのが、ＣＳでたまたま観たとかで連絡をくれることがあったんですけど、そういう人たちは攻殻１ｓｔは青臭い部分があってあまり好きになれなかったけど、攻殻２ｎｄは好きだといってくれる。逆に、若い人たちには９課が負けてるというだけで飽きられちゃって。難しいなと。

玉川　理屈つけたがる人っていますよね。理解するにも、正しくないといけないみたいな。

寺岡　それぞれでね、一年違うと全然状況も違うだろうし。

神山　僕は、最初は（劇場版『ＧＨＯＳＴ　ＩＮ　ＴＨＥ　ＳＨＥＬＬ』をやった）押井さんと士郎さんと全く同じことやろうと思ってたんですよ。そうしないと嫌われるから。でもそうやったおかげで「三番目の攻殻」扱いしてもらえたと思うんですよ。『差』を認めてもらえて。もしこれが役者も何も変えちゃって『俺のはこうだ！』ってやっていたらその『差』の部分に気づいてもらえなかったような気はするんですよ。今思い出しても、番初めのアフレコのときに、もしかしたらそのとき玉川さんいなかったかもしれませんけど、みなさんに「押井さんの攻殻よりも、キャラクターが15歳若いつもりでやってください」って話をしたんですよ。最初はみんな何のこっちゃと思ったらしいんですけど、押井さんの攻殻はハードボイルドでクールな感じだけど、攻殻Ｓは活気があって仕事にやる気のある感じなんだなとわかってもらえて。草薙役の田中敦子さんも最初の一言目はすごいくらーい感じだったんですけど、やってみてわかりましたと。劇場版と同じ人でやったからその差がすごく明確に出たと思うんですよね。年喰った自分を想定してそこからさらに若い自分を想定し直す。

玉川　俯瞰で見る、もう一人いるっていう感覚って、気配は外に向いてますよね。まわりはどう動いているんだろうっていうのが不思議ですよね。たまにアテレコやっていてもあるんですけれど、すっごい先がわかるわけではないんですけど、一瞬先のことが全部わかっていくようなことがあって。

神山　俺、最終回まで全話分の放映観てたもん。15話くらいのときに。だから脚本家の人が「いいのが上がらない」っていっているときに口述筆記みたいなことをしてもらったりもしたんですよ。それを説得するのに「ゴメン、俺今魂が抜けてて最終話観てきたから」みたいな説明したもん。マトリックスじゃないんですけど、周りがゆっくりみえて好きなように動けるような、そんな感じでしたね。不思議な感覚です。

寺岡　でも、ホントに集中してるときは、線を引くとき息止めますよね。呼吸がどんどん浅くなって。それはマズいんで深呼吸しますけど。でも、アフレコでわーってしゃべった後とかってそんな感じじゃないんですか？

玉川　たしかに。でも、アフレコのときにはそういうゾーンに入る場合って、一人で入るんじゃないかもしれない。クゼの『普通の人の致死量のアドレナリン』ってやつですね（笑）

神山　そうなんですよ。あれは自分の体験です。たまたまそれを見ていたスタッフが一瞬、カクっとオチて、また復活して、でも居眠りとは違うよね、というような感じだったらしいですよ（笑）

玉川　私もときどき、やりすぎ感というか…自分がイケているときに、ふと自分がすごくオープンになっちゃって、ハッと「なんて危険な場所にいるんだろう」と感じることがあるんですよね。で、そのとき、まわりは同じことを共有していないというのがわかったりすると、急に失速してしまったりするんです。だからゾーンに入るって状態を続けたっていうのはすごいと思いました。

寺岡　モノを創るっていう職業は、発表と創るの循環だからね。必ず評価受けるし。マヒしちゃいけないとは思いますけど。

玉川　キャラクターによって、作品によって、演

じる側として最後の最後まで迷い続けるキャラクターもあれば、最初からピタっと決まるキャラクターもあるんです　タチコマはあんまり迷わなかったですね。

寺岡　ピタっと決まったうえになおかつ成長していけると一番いいよね。

玉川　そうそうそう。タチコマに全く迷いがないというのはいいすぎだけど、その迷いすら楽しかったというか。

神山　攻殻Ｓはいい題材に恵まれましたよね。

玉川　みんなが好きですよね。

神山　タチコマはすごい発明だったと思いますよ。あれがなかったら同じこと語っても同じだけの効果はなかったと思います。バトーのようにつぶやいてもだめだろうし　反則でルールに縛られない『攻殻機動隊』という世界での神様になっちゃってる。だから、あそこまでしか表現できなかったというか。

寺岡　タチコマの成長と、最後の自己犠牲っていうのは攻殻１ｓｔのもうひとつのテーマだったから。人間じゃない機械、ネットっていう精神、という存在がそこまでいけるか　ＳＦ的な裏テーマ、そういう意味で二重構造でした。攻殻２ｎｄではハナから精神と肉体が分離した形で登場してますから。タチコマは、メインではないんですけど、テーマを背負ってきたわけですよ。単純たちがリアルな世界で悩んでるのを、もう一方からソフトウェアの方向から単純化した形で表現したのがタチコマだったんだと思います

玉川　タチコマ同士が話しあって浮かぶアイデアっていうのも面白かったですよね　わかっているんじゃなくて。

寺岡　考えを作り出している。まさに考えている。モノから読んだ情報を咀嚼して、何か新しい形を作り出している。従来人間だけがやっていたことをやっている、という意味ではロボットの新しい形ですよね。

玉川　『何で？』とか『わからない』っていうのをたどっているのを聞くと安心しますよね。

神山　終わってなお、これだけ語れるんだからすごいよね。

玉川　でも、まだわかってないと思う。

神山　こんなものでよかったんでしょうか？

寺岡　後半、何かもうあんまりタチコマとは関係ないところにいっちゃってますけど

―いやゴーストの話とか、かなり深いところまでうかがうことができて非常によかったです　最後にタチコマについて何か思いつくことがありましたらお願いします。

寺岡　別れていたタチコマが、一度並列化されてまた別れていく、っていうのは『演技をする』ということの性質と、タチコマの性格とで頭の中でいると、一回の充電で４時間動けば十分ですよね。綺麗につながっていくんですよね　タチコマが『自分が自分であること』を認識しきれなくなるところは玉川さんが演技しているときと全く同じ心境だと思ったんですが

玉川　そうですか。私の中ではそこまで完全にできてないかもしれない（笑）

寺岡　いいんです。それぞれのタチコマはすべて並列化されるので、各自の意識はリンクしているんですから。

玉川　個を持ちつつ並列化するっていうのがすごいですよね。

寺岡　一番わかりやすかったのが『君の記憶』『僕の記憶』ってやったあと『バトーさーん』って。『やっぱり僕の記憶だー』っていう。

神山　一人に演じていただいて正解ですね。何回もしゃべっても一人に戻るっていう（笑）

玉川　思いついた若林さんがすごいですよね。

―最後にひとつ、メカマニアとしての疑問なのですが、タチコマの動力源は何なんでしょう？

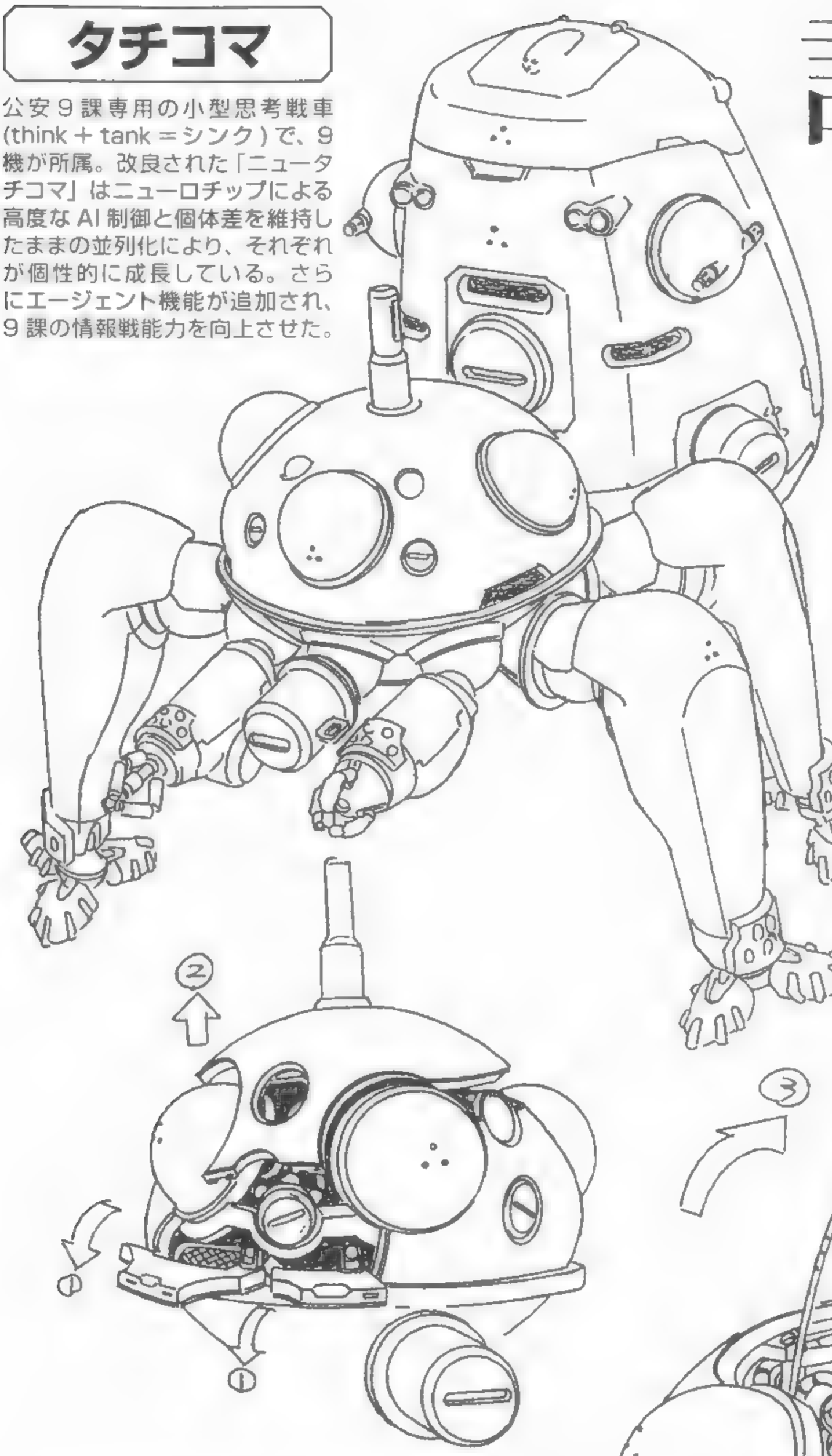
寺岡　電気です。一応バッテリー方式です。そこは…まあウソつくとやって「あー、お腹一杯」みたいな（笑）　原子力電池みたいな物と考えてください。あとは…多分盗電してるんですよ（笑）　隙をみては、家庭用コンセントからとか、電信柱に登って『ちゅー』とやって「あー、お腹一杯」みたいなこともしてると思います（笑）　9体いるから入れかわり立ちかわりで（笑）　兵器として考えると、一回の充電で４時間動けば十分ですよね。あとは入れかわり立ちかわりで。

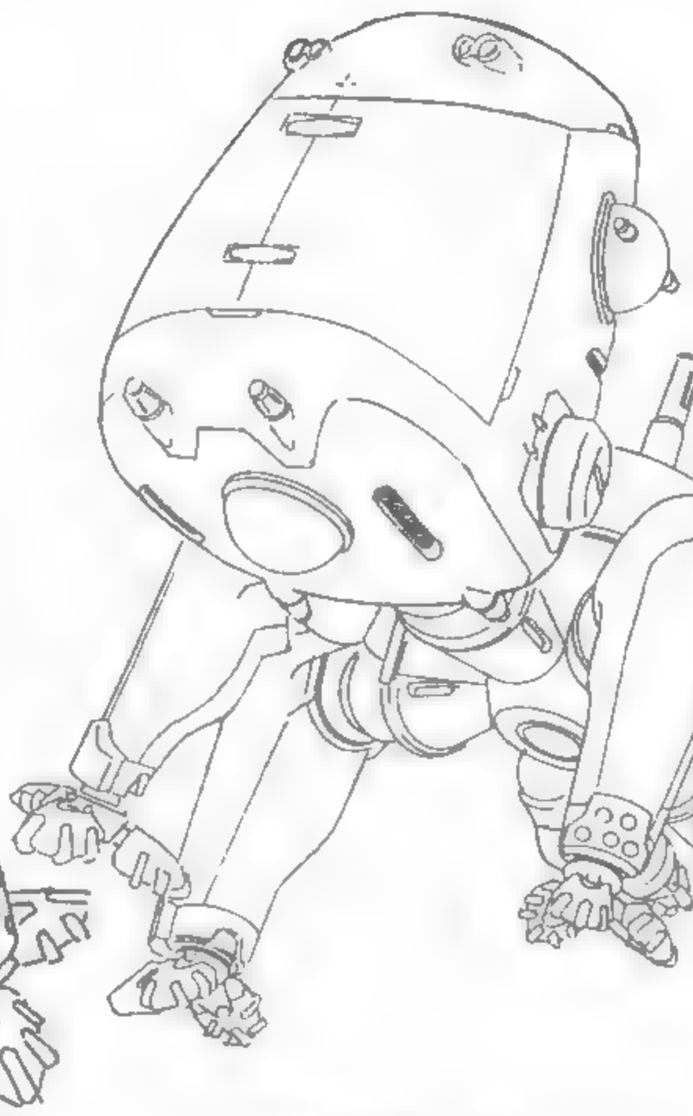
―なるほど。今回はほんとうにありがとうございました

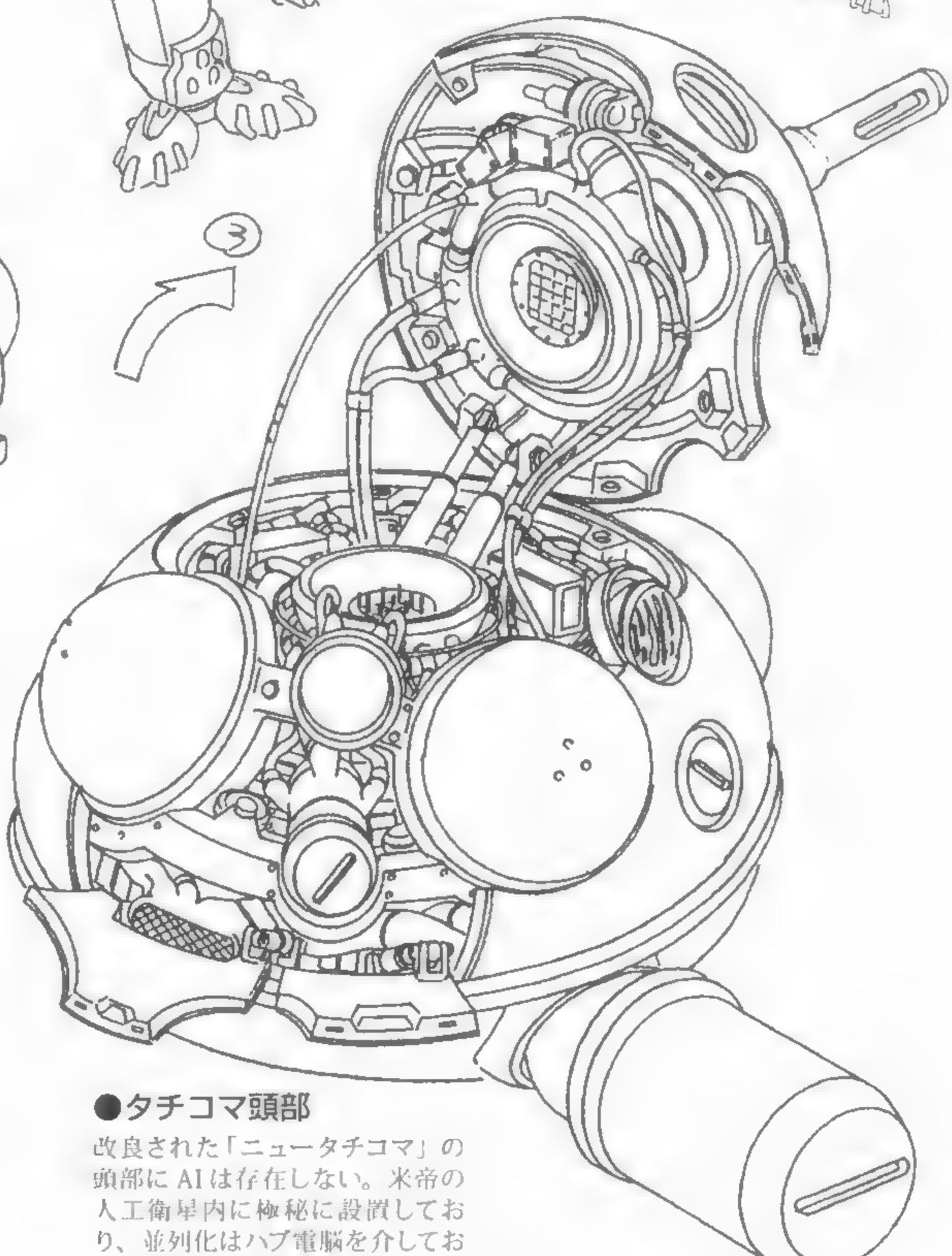
設定資料

タチコマ

公安９課専用の小型思考戦車(think＋tank＝シンク)で、９機が所属。改良された「ニュータチコマ」はニューロチップによる高度なAI制御と個体差を維持したままの並列化により、それぞれが個性的に成長している。さらにエージェント機能が追加され、９課の情報戦能力を向上させた。

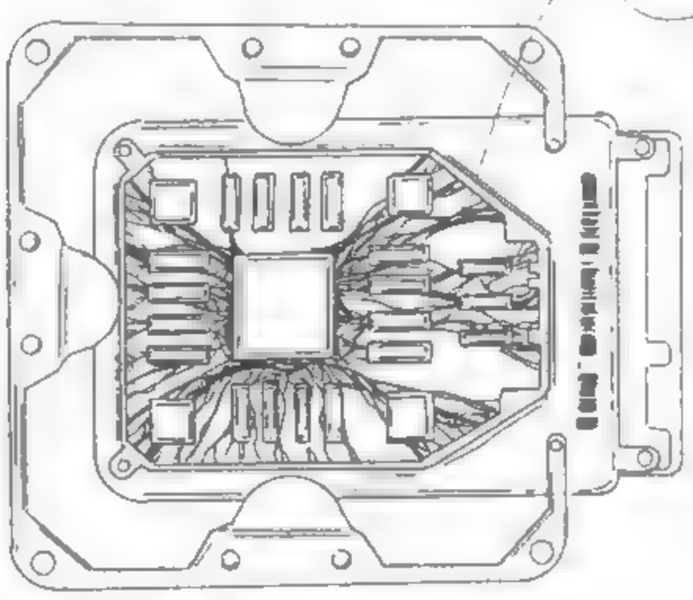






●AIチップ

人工蛋白質と神経細胞をシリコンに融合させたニューロチップ。各機ごとに構造が多彩に変化している

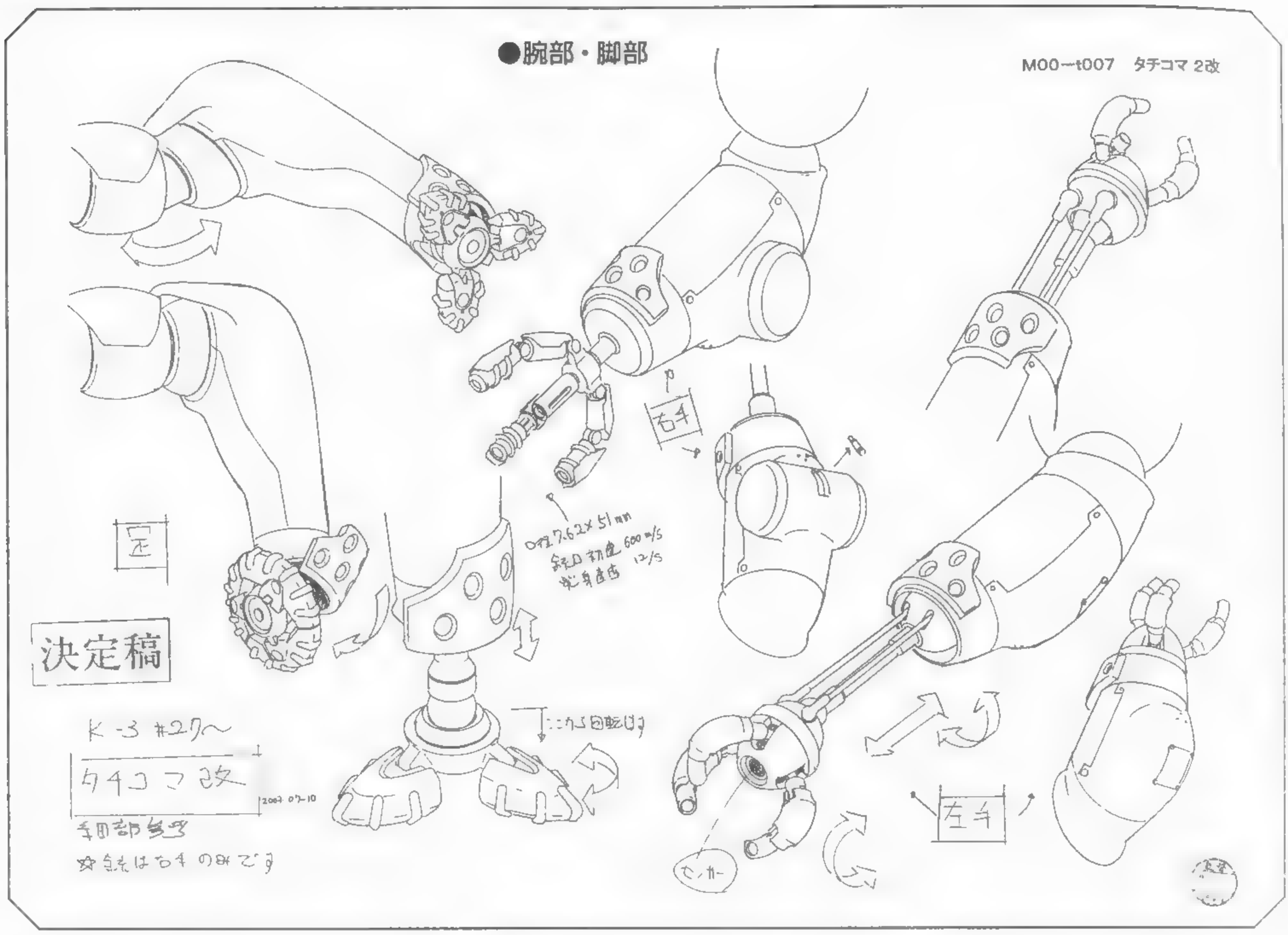


●タチコマ頭部

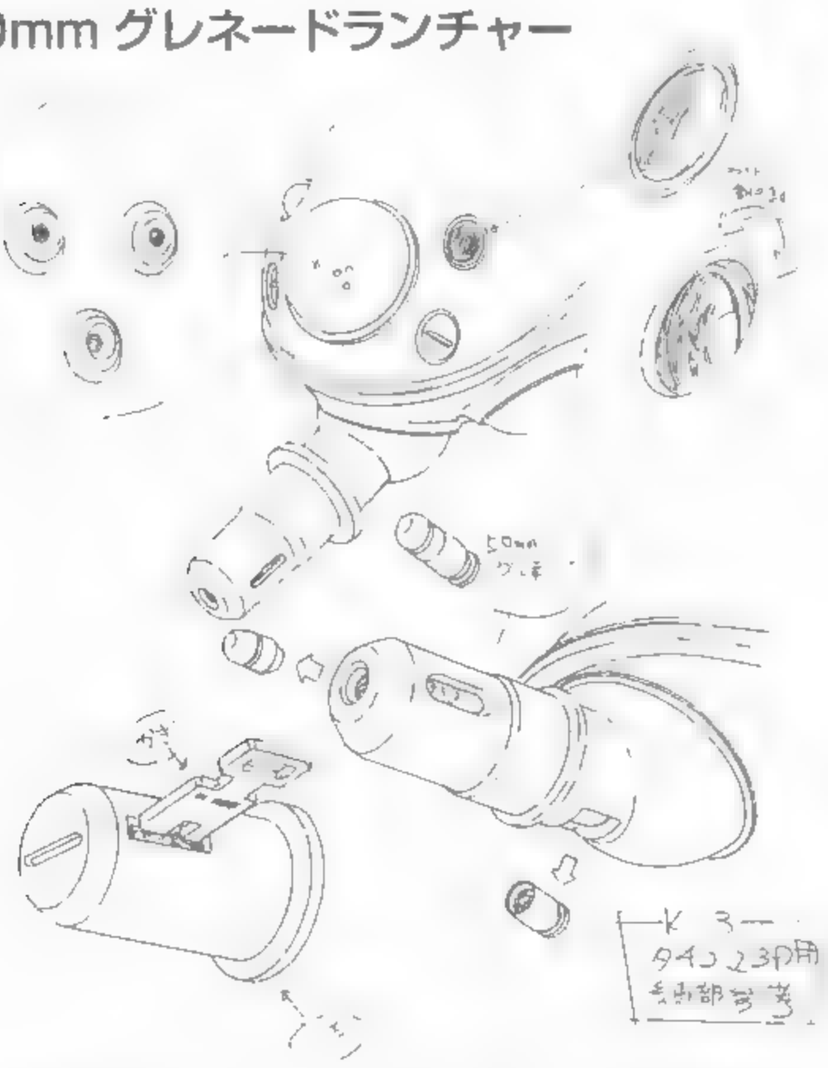
改良された「ニュータチコマ」の頭部にAIは存在しない。米帝の人工衛星内に極秘に設置しており、並列化はハブ電脳を介しておこなわれている

●腕部・脚部

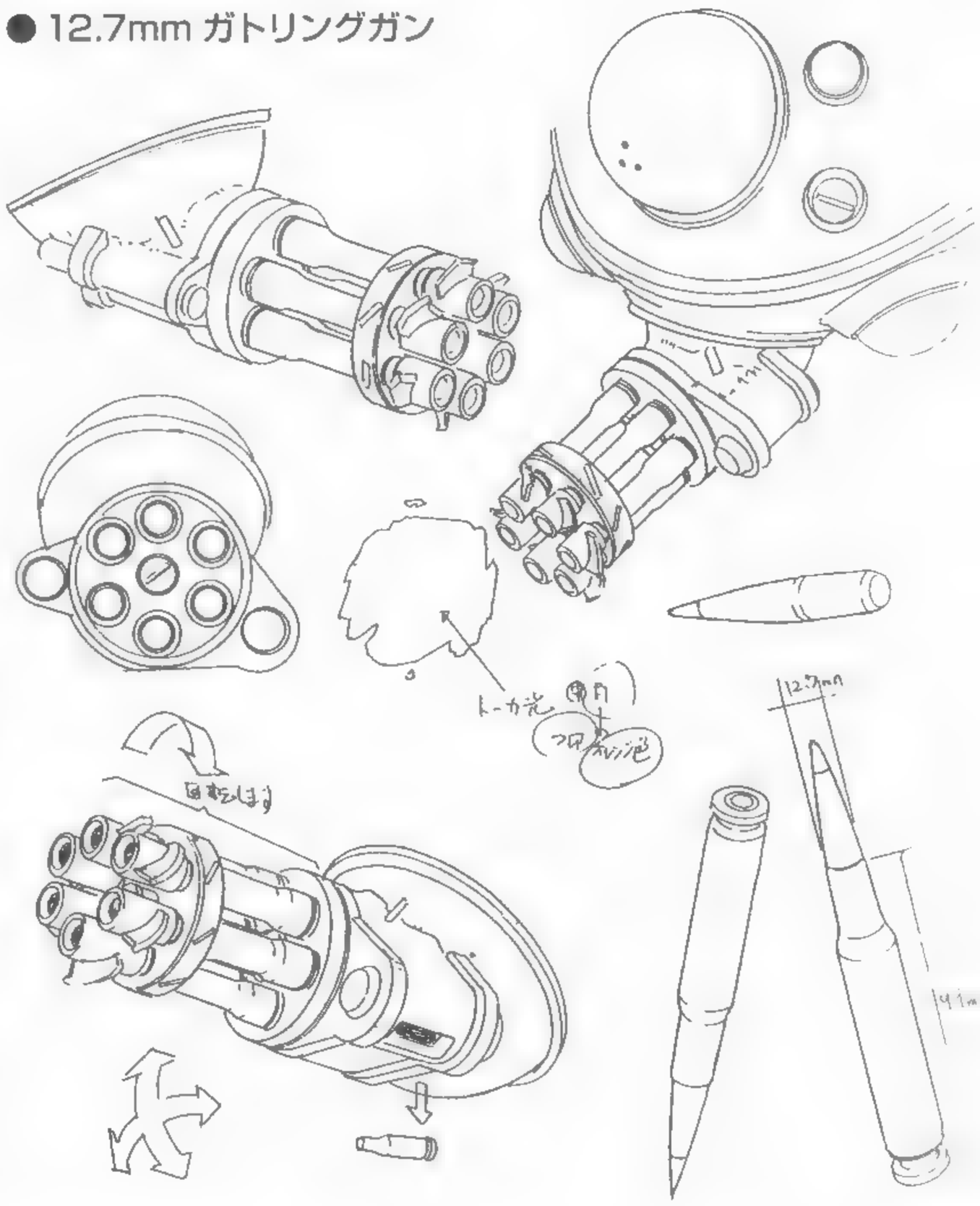
M00ー1007　タチコマ 2改



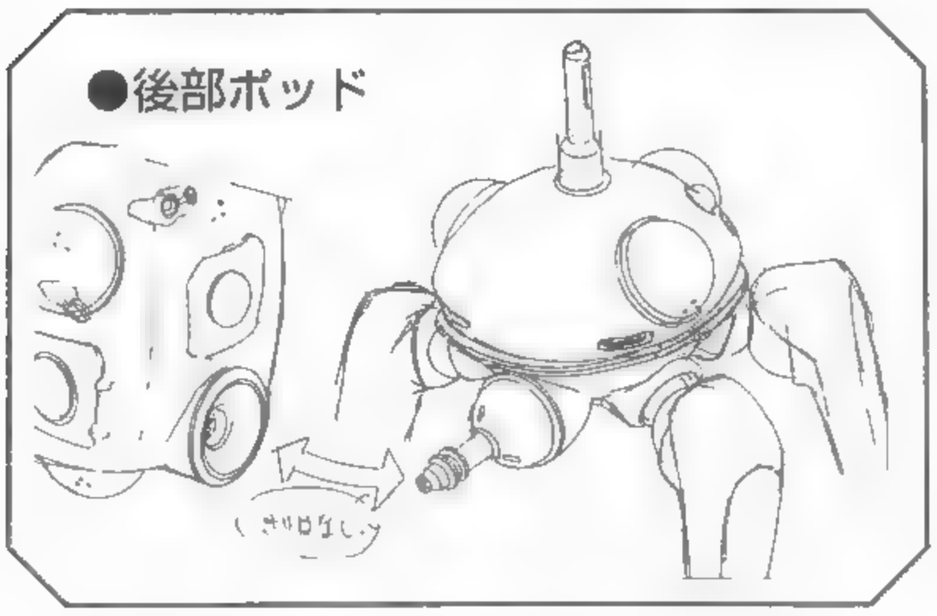
● 50mm グレネードランチャー



● 12.7mm ガトリングガン

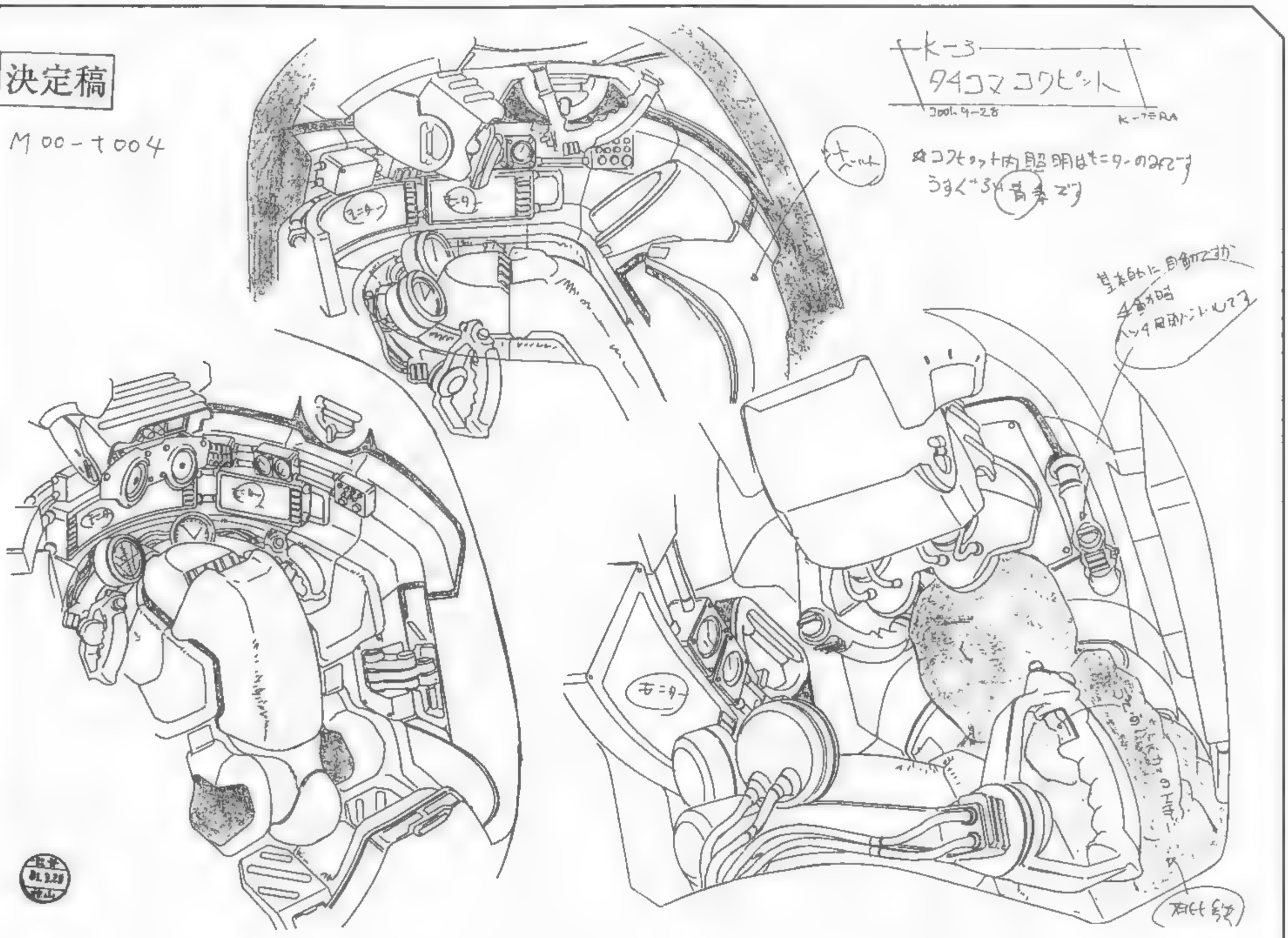


●後部ポッド



決定稿

M00-t004

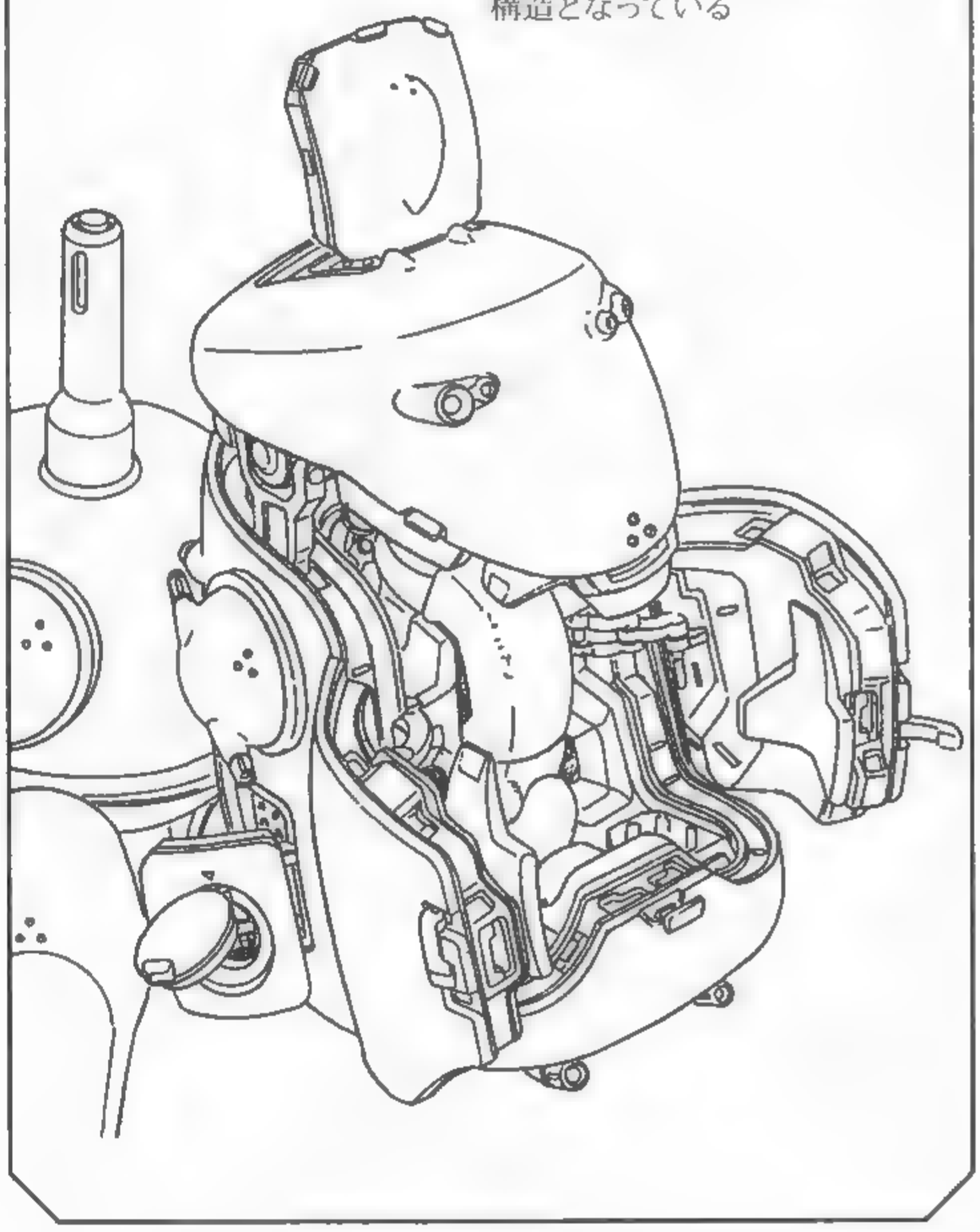


●タチコマ合成オイル

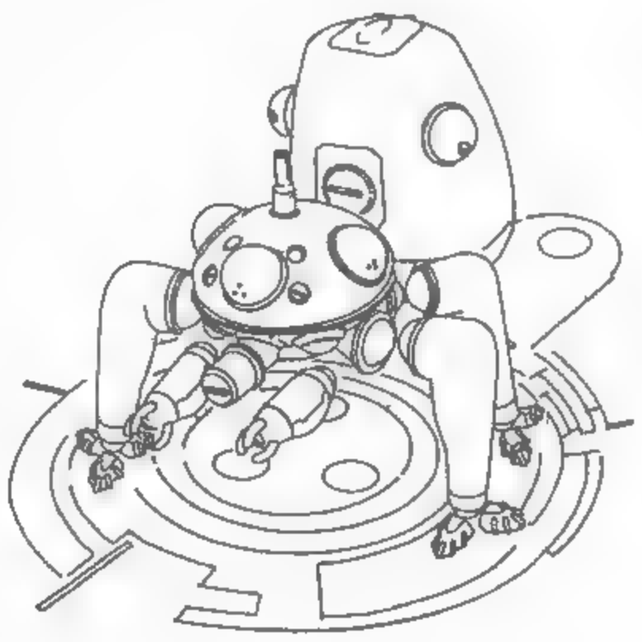
タチコマ専用オイル。超微粒子分子構造で、せん断性・熱伝導性・極圧性に優れているが、タチコマにとっては嗜好品の一つでしかない

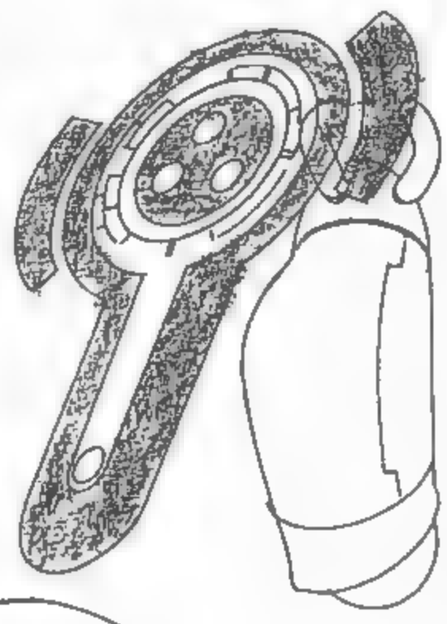
●コクピット

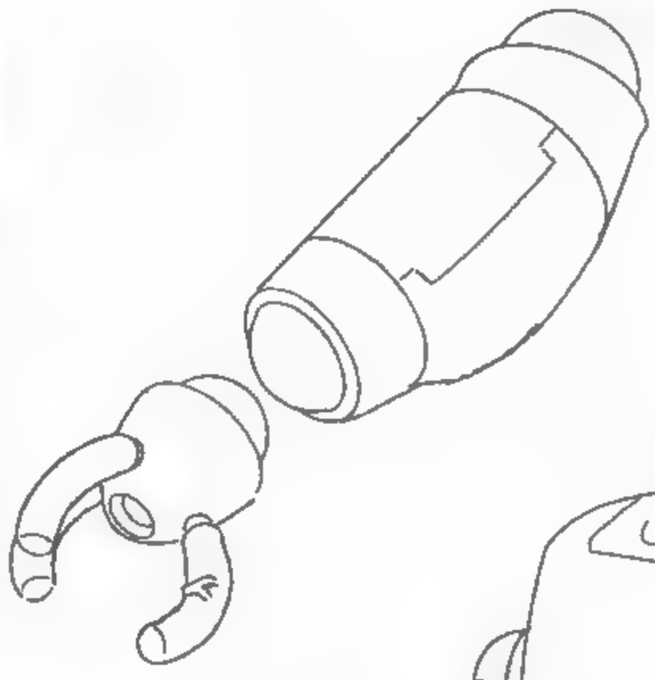
チタン合金製のコクピットは軽量ながら優れた耐弾性能を誇り、緊急時には強制離脱も可能。あらゆる状況を考慮した構造となっている



M00−t009 タチコマ エージェント

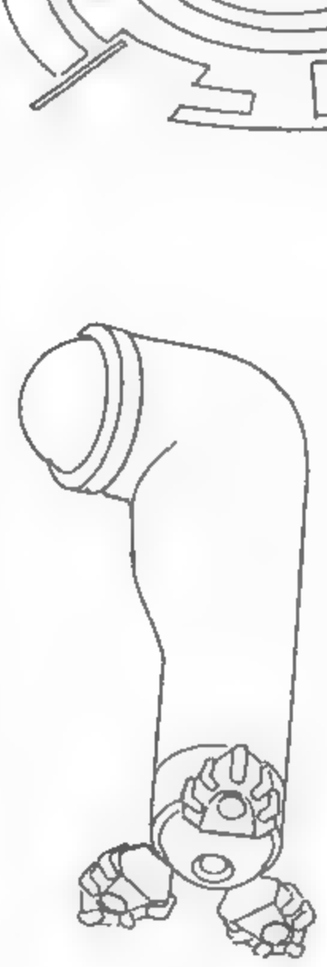


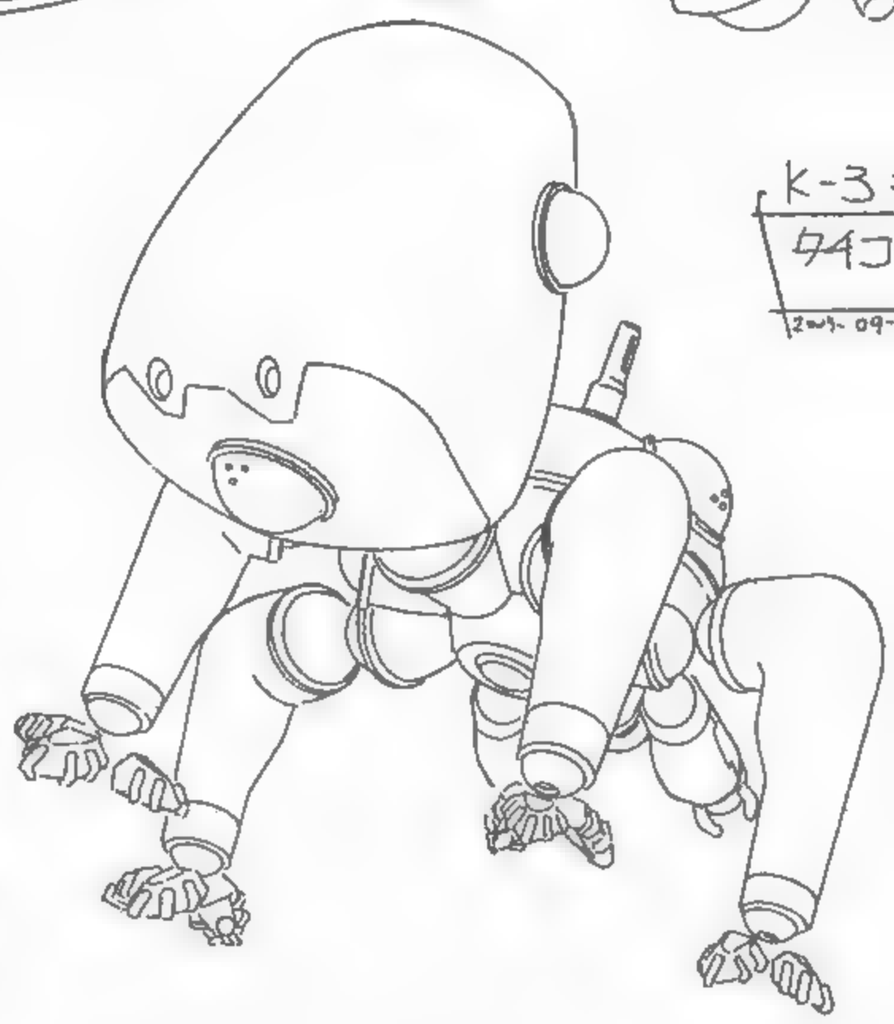




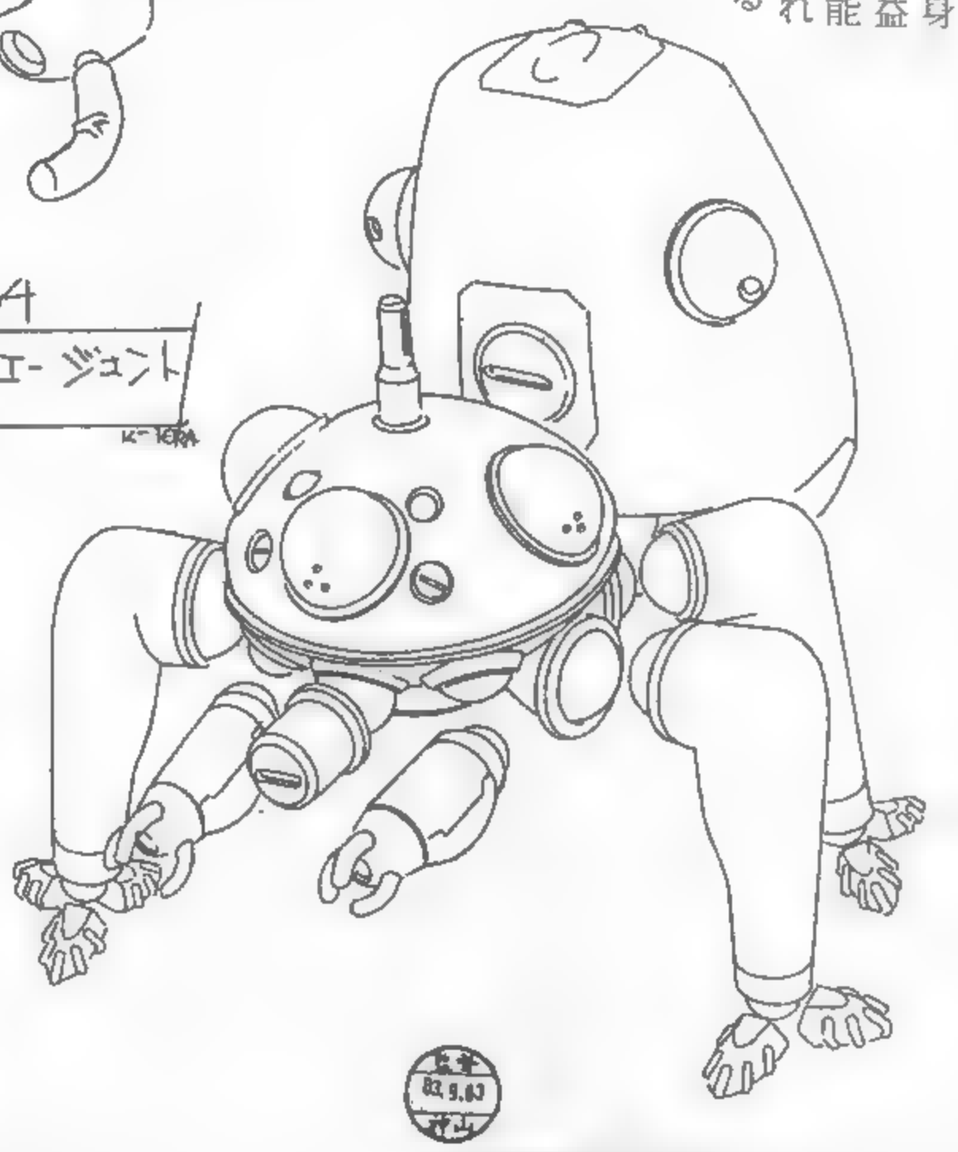
●タチコマエージェント

エージェント機能とは自身を現場に留めたまま、有益な情報を収集、解析する能力のこと。タチコマはこれを「情報の宴」と呼んでいる

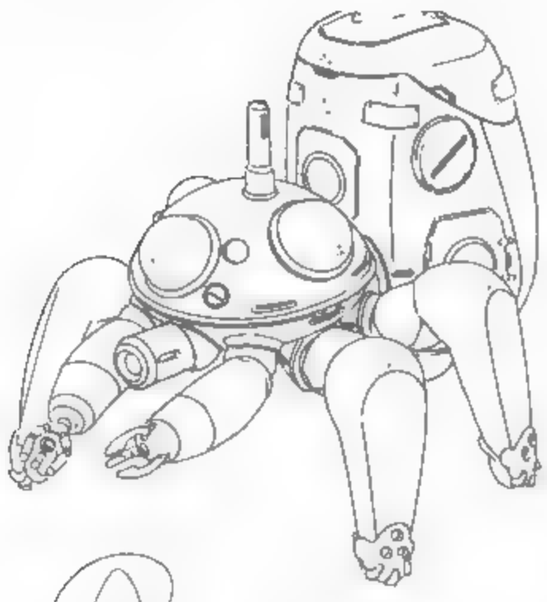


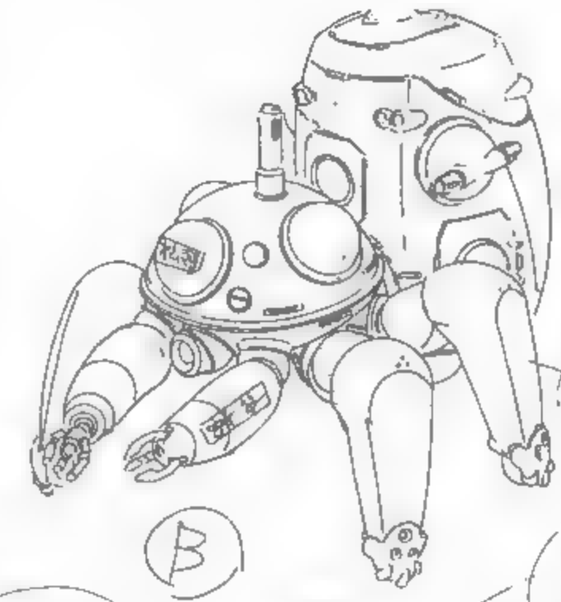


K-3 #34
タイコマエージェント
2003-09-11
K-IKEDA

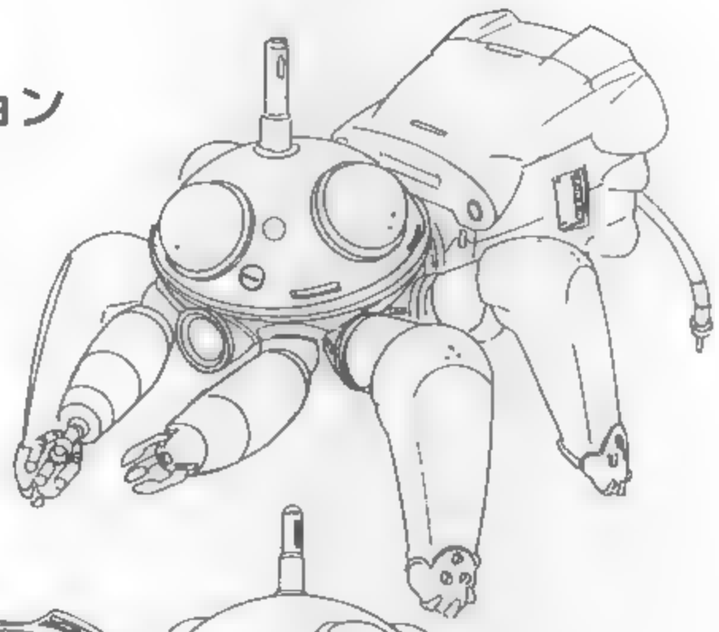


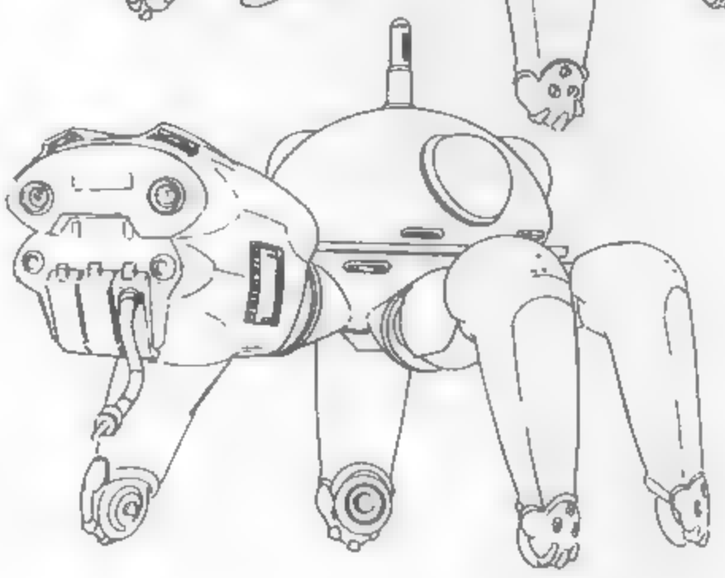
決定稿

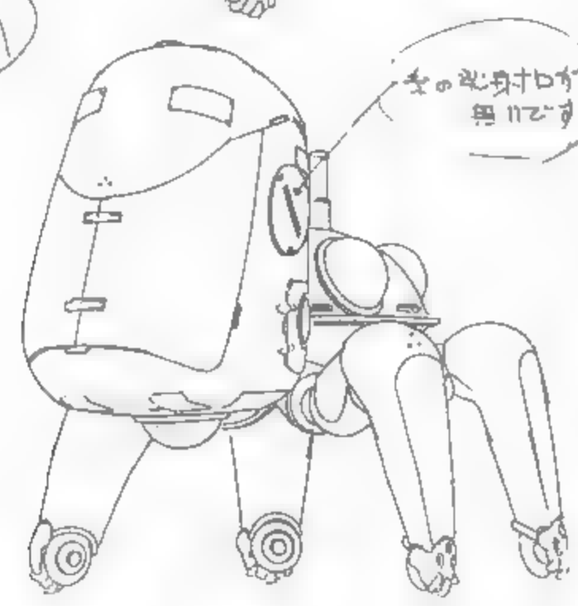




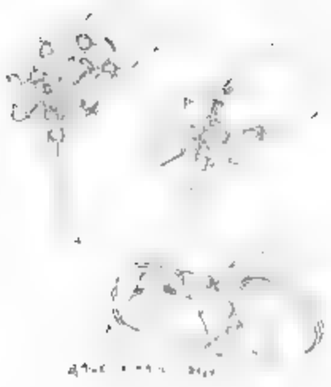
●タチコマの
バリエーション

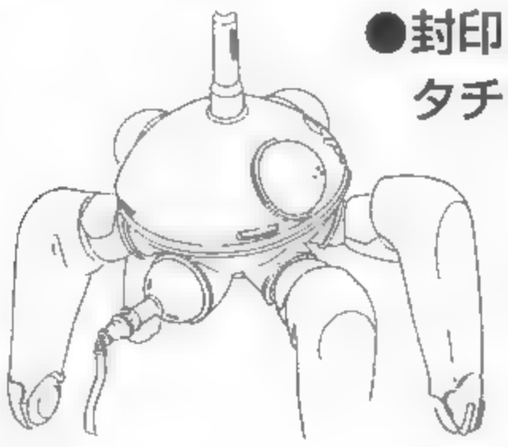


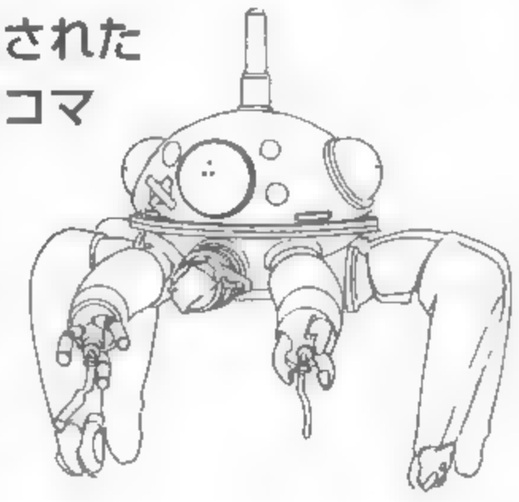




●封印された
タチコマ



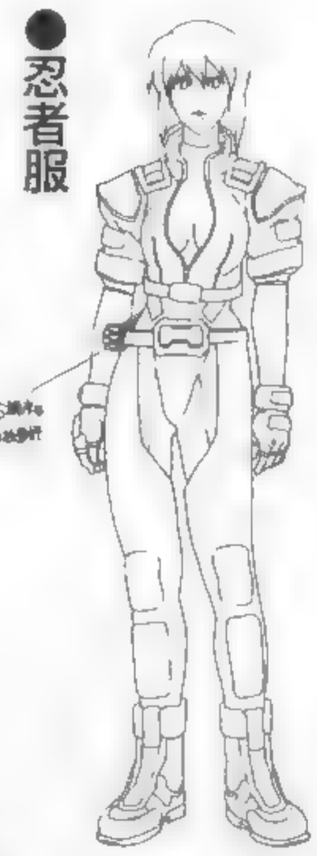


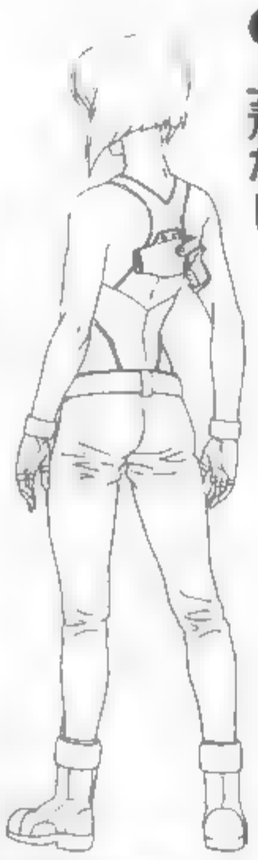


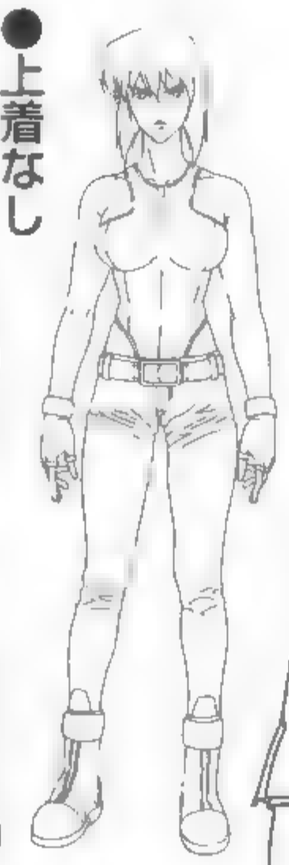
●天然オイル

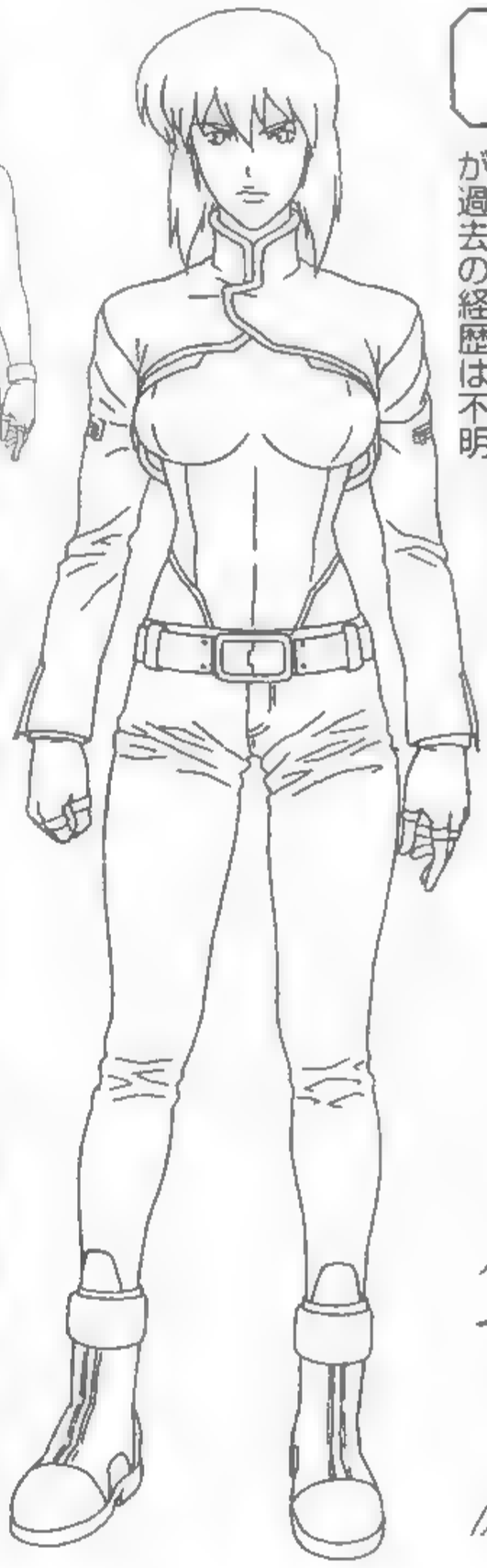
草薙素子

世界有数の電脳・義体使い。その格闘・射撃・電脳戦センスは9課最強を誇る。メンバーから少佐と呼ばれているが過去の経歴は不明



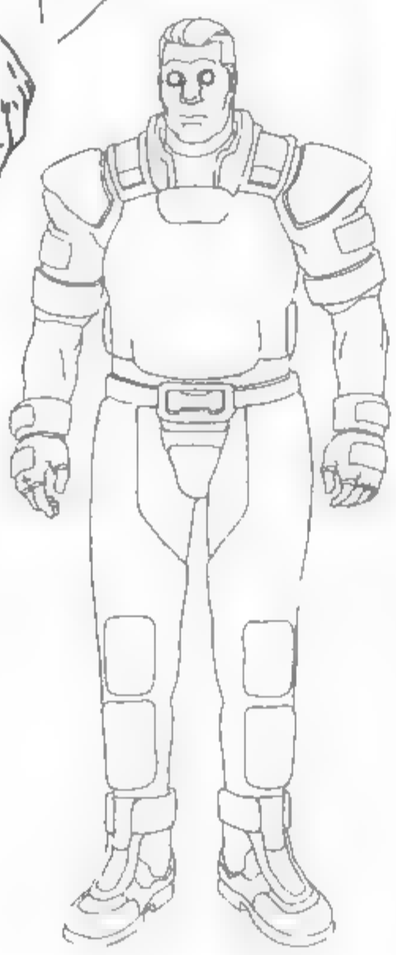


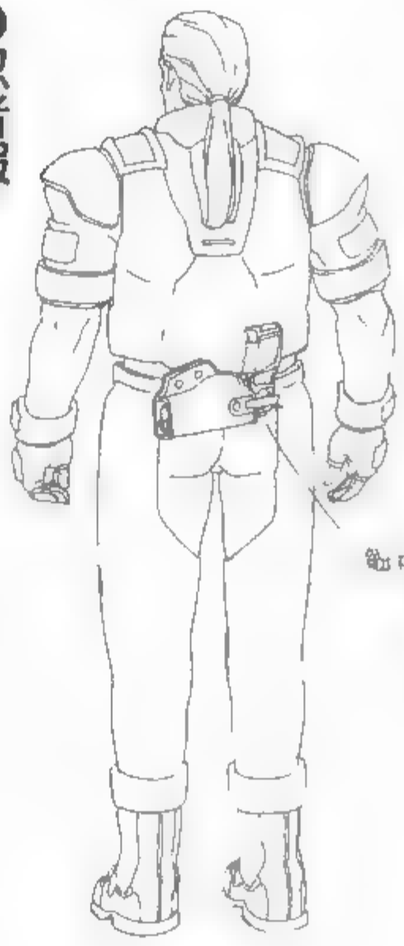




バトー

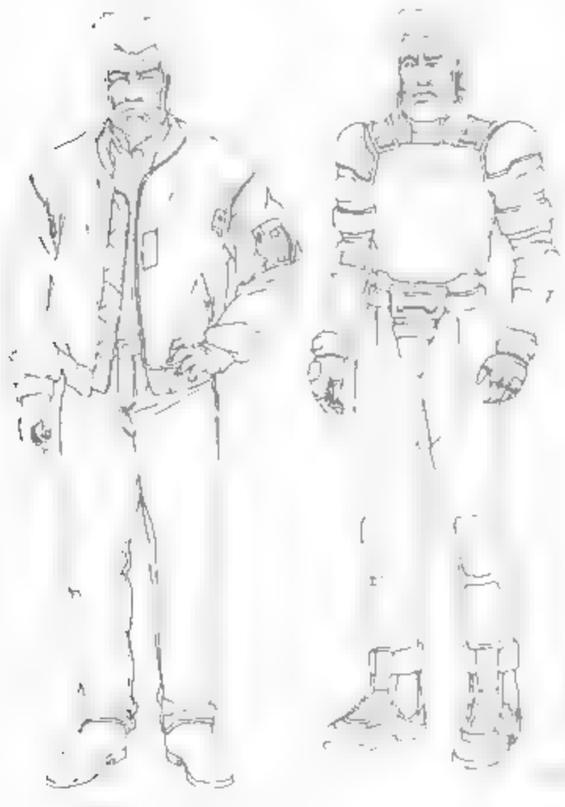
草薙につぐ実力者。両目の義眼から陸自レンジャーの出身と思われる。メカや銃器、タチコマに対して並々ならぬ愛情をそそいでいる





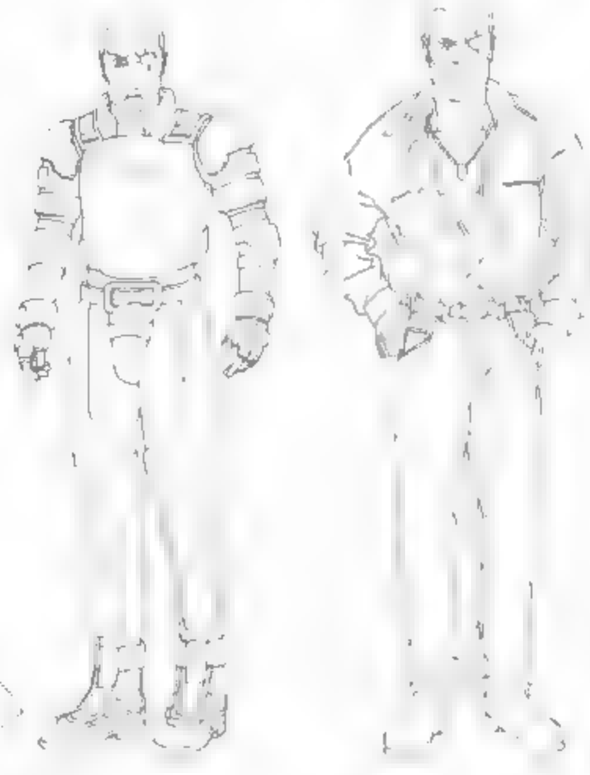
イシカワ

電脳・情報戦のベテラン。草薙とのつきあいは最も長い。バックアップ担当が多いが格闘センスも高い



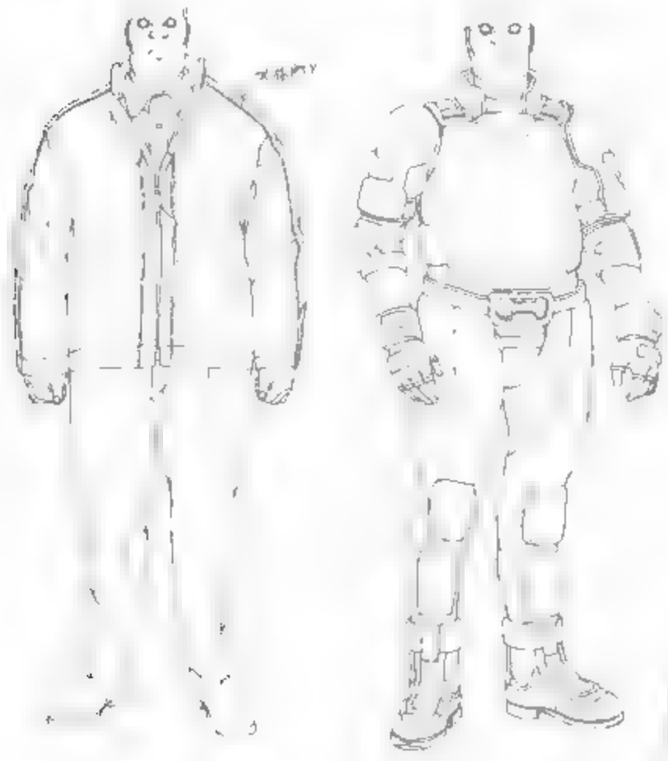
サイトー

衛星狙撃システム『タカの目』とリンクしたスナイパー。過去に草薙と戦い、そこでスカウトされた



ボーマ

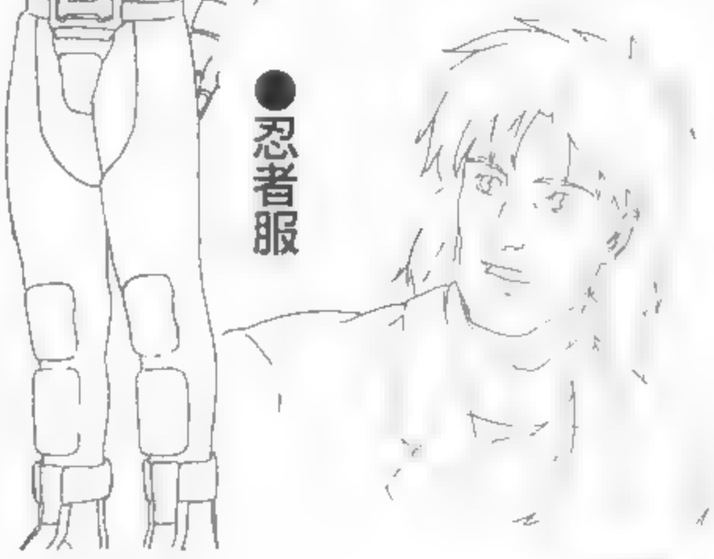
パズとペアを組むことが多い義眼の大男。通常戦闘能力も高いが電脳・情報戦も得意としている



トグサ

電脳以外は生身の隊員。優れた直感と推理力で９課にはかかせない存在。マテバ製のリボルバーを愛用。愛妻家でもある

●忍者服

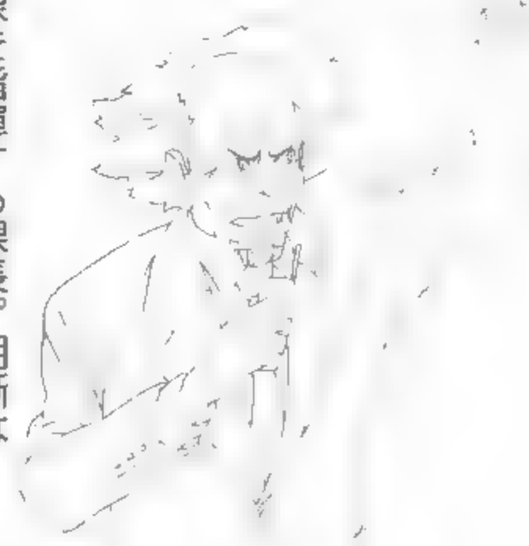


パズ

無口でクールな愛煙家。潜入捜査や聞き込みなどバックアップ担当。同じ女と二度寝ない主義である

荒巻大輔

９課を指揮する課長。明晰な戦略眼と独自の人脈を持ち、政府内でも切れ者として一目おかれている



９課の人々

９課のサポート役。特にプロトはバイオロイドのプロトタイプで激しい感情を持たないクローンである

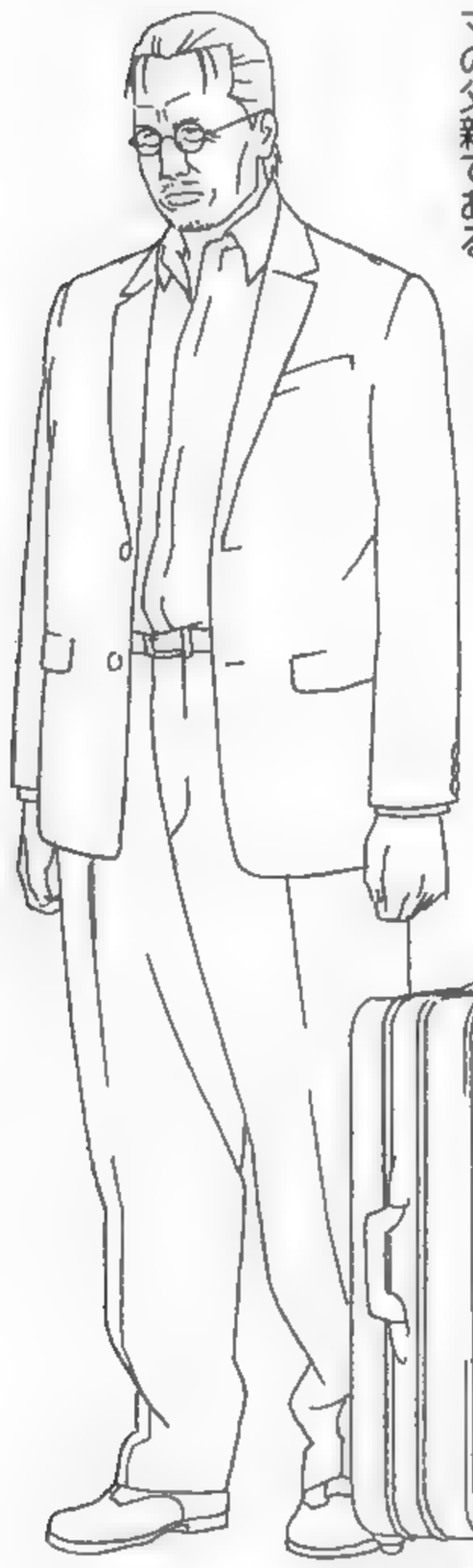
●オペレーター

●赤服（マツイ）

●プロト

有須田博士

ニューロチップを一人で開発した科学者。エージェント機能も彼の考案。いわばタチコマの父親である

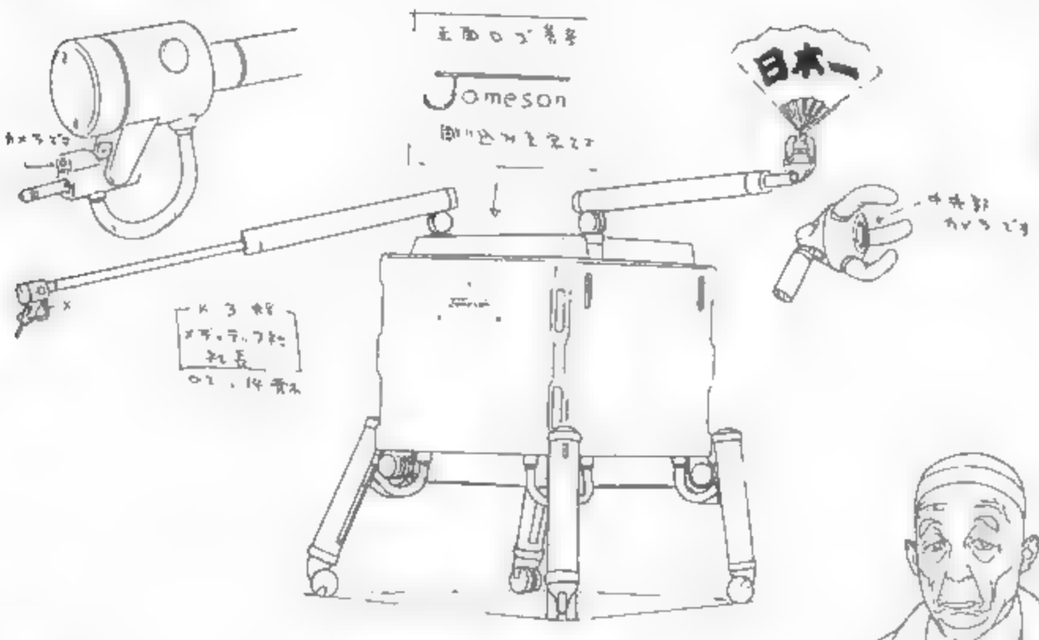


ミキちゃん

タチコマが家出したときに出会った少女。愛犬の死を受け入れられずにいた。タチコマ成長のきっかけを作った

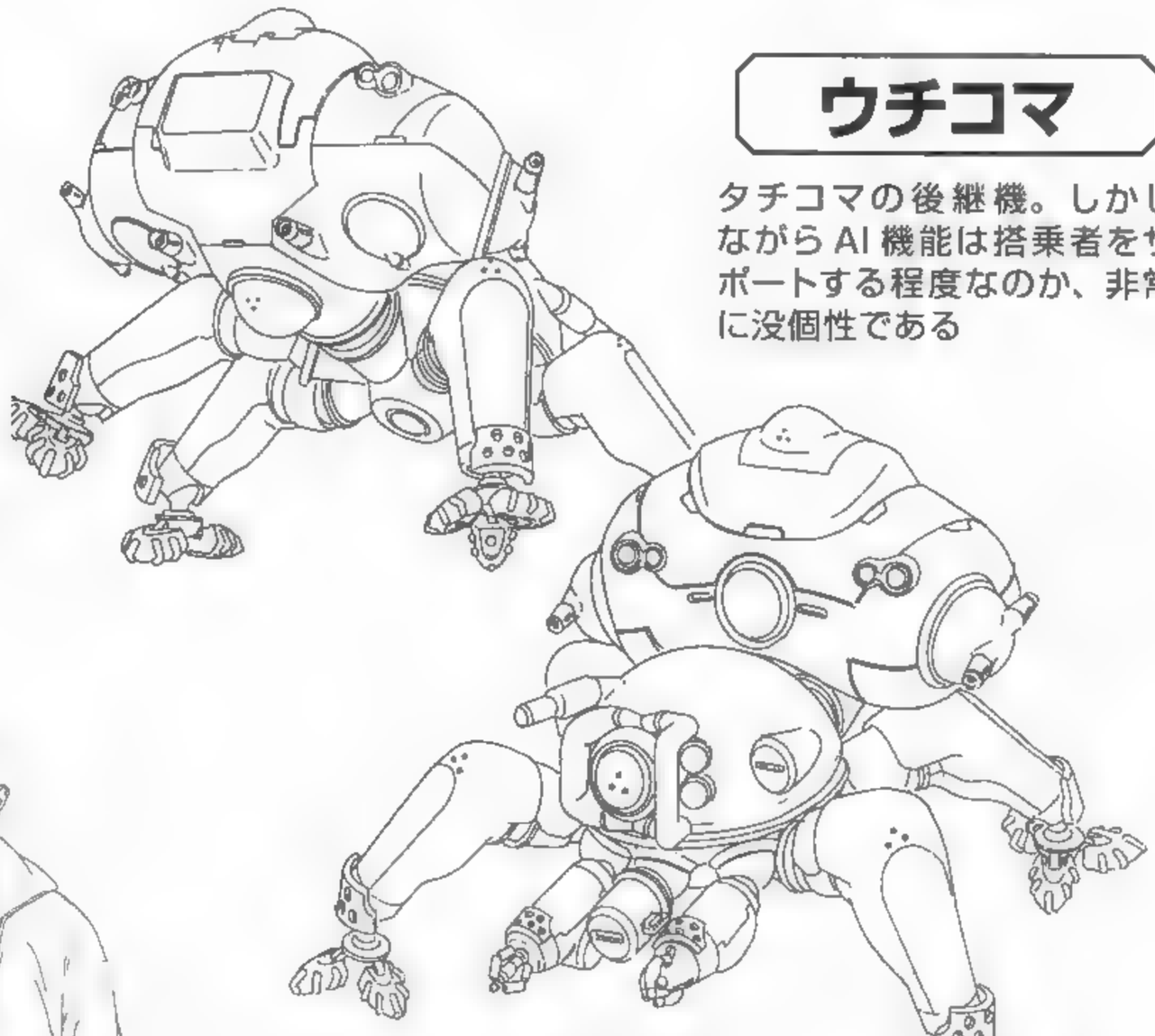
ジェイムスン

ジェイムスン型義体のメディテック社社長。「タチコマな日々」ではタチコマのライバルとして登場した



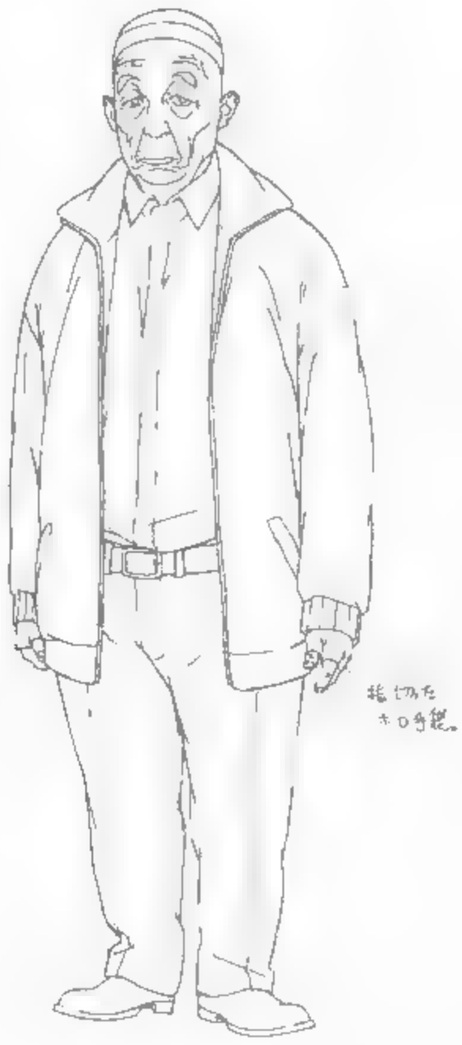
ウチコマ

タチコマの後継機。しかしながらAI機能は搭乗者をサポートする程度なのか、非常に没個性である

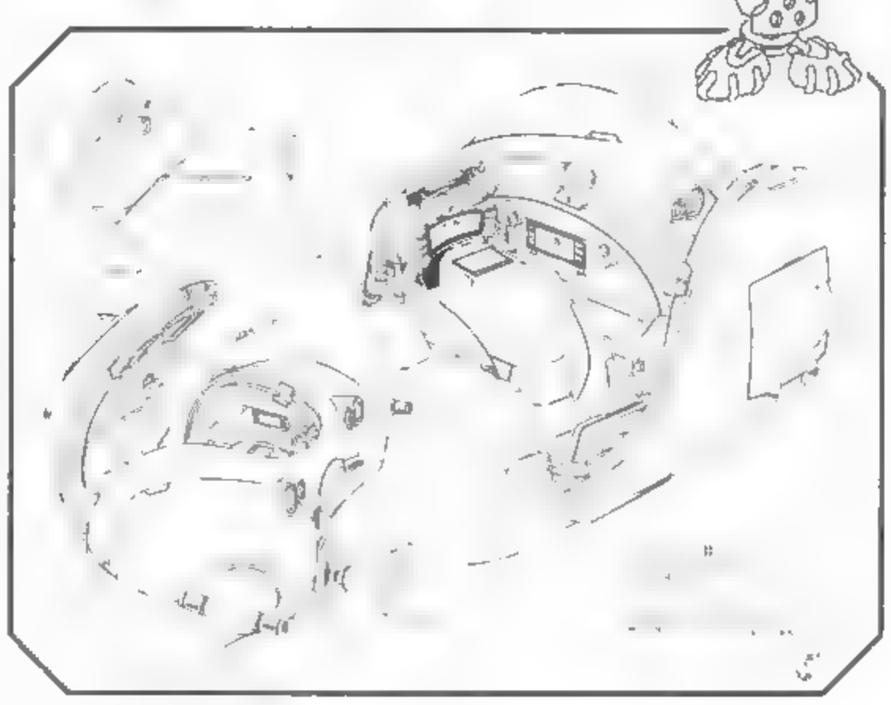


おじいさん

「攻殻1st」で登場した介護施設の老人。元軍人らしくタチコマに榴弾を手渡す。「戦況は悪化しとる…」

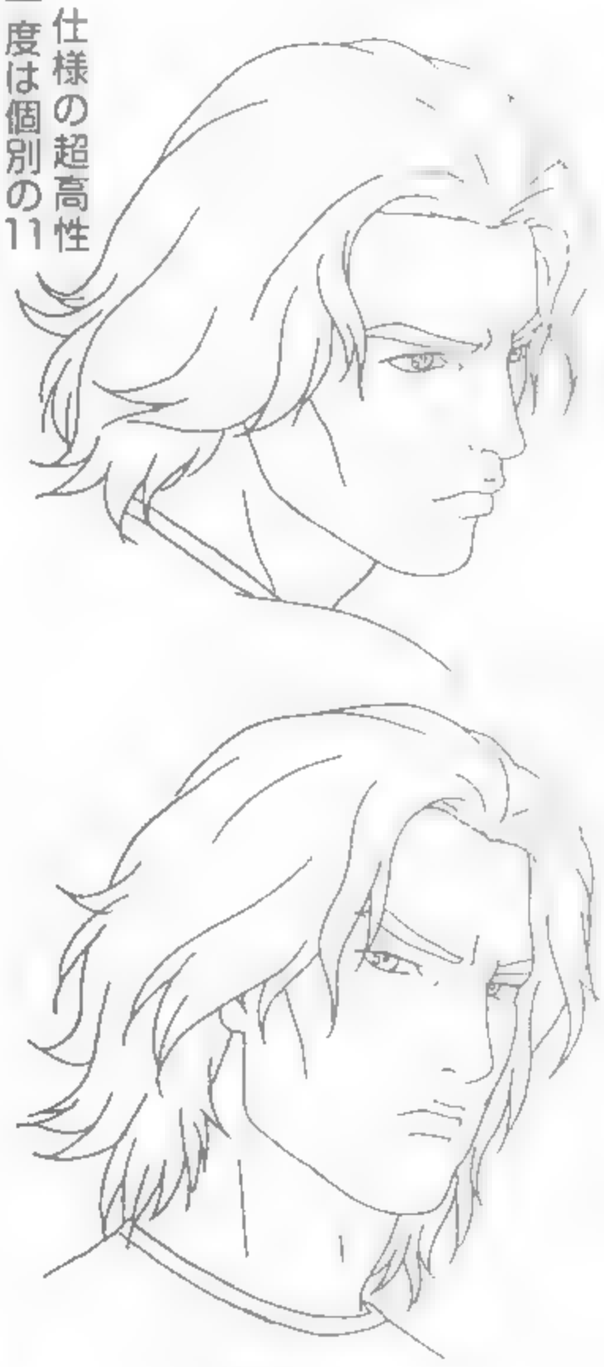


●コクピット

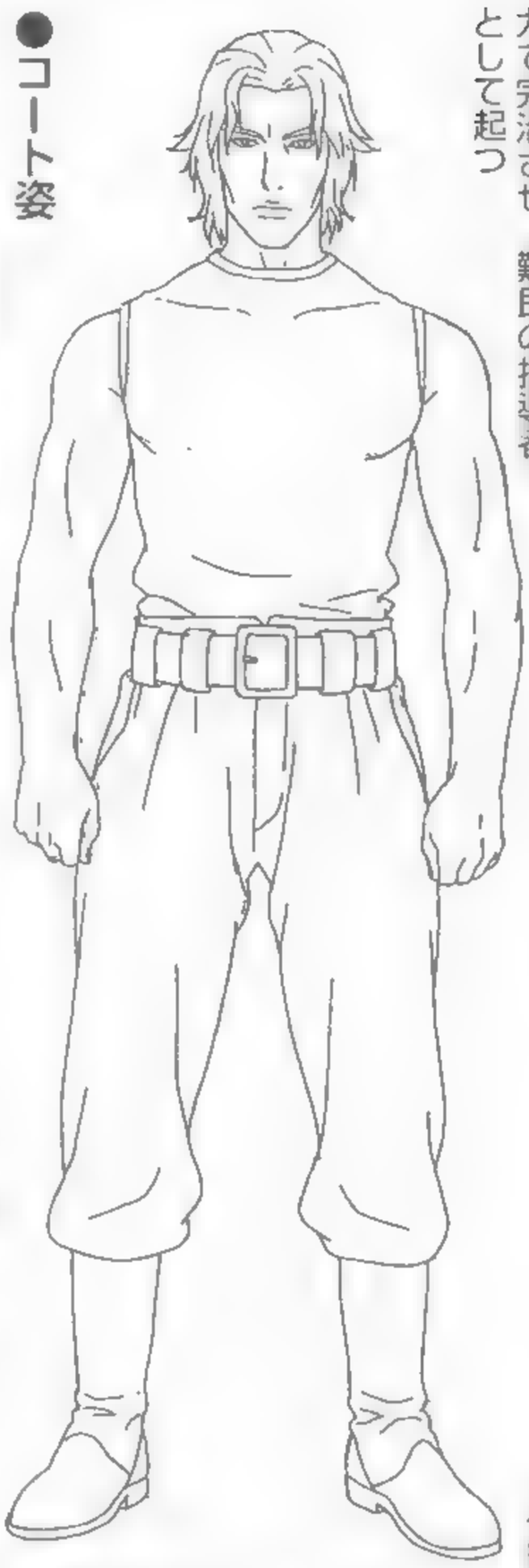


クゼ

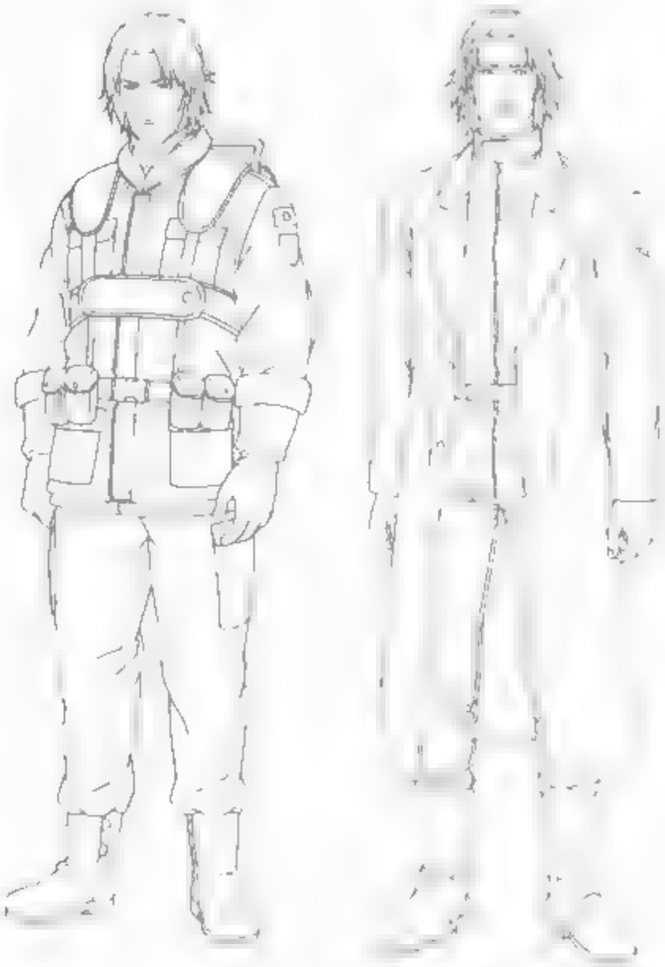
元陸自PKF仕様の超高性能義体の男。一度は個別の11人のウィルスに発症するが自力で完治させ、難民の指導者として起つ



●コート姿



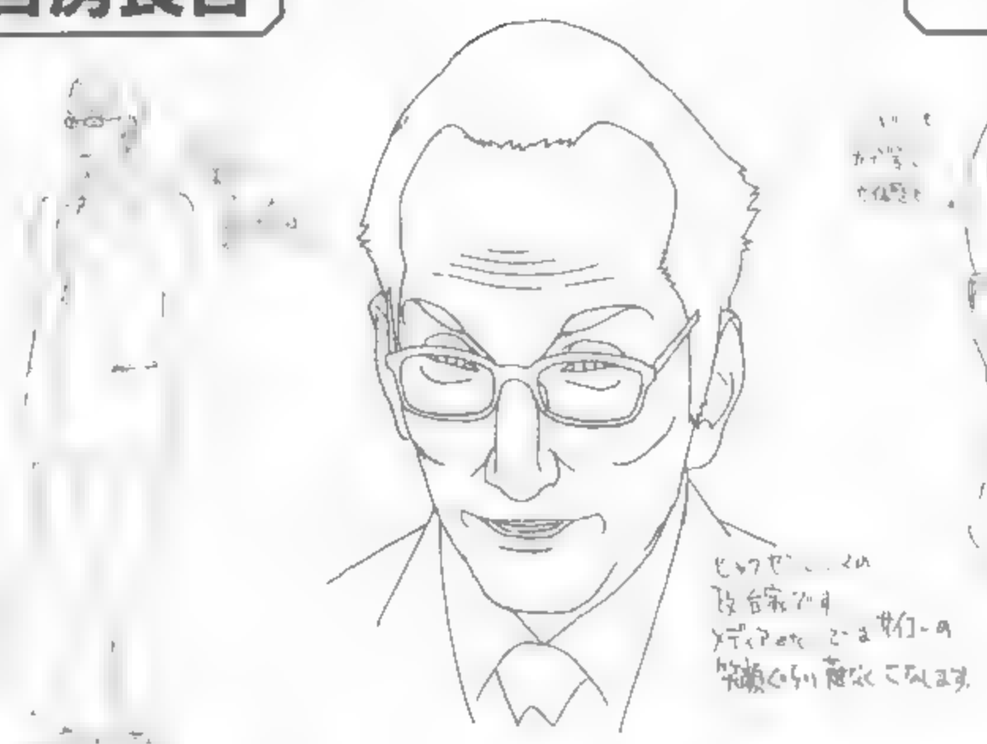
●自衛軍時代



●少年時代

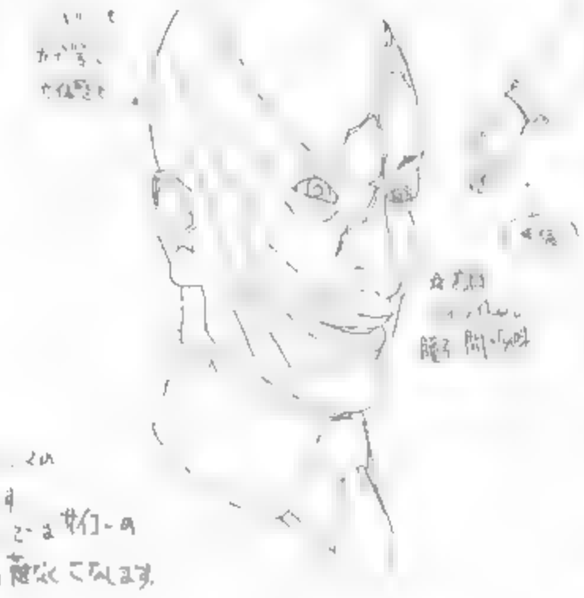
高倉官房長官

内閣情報庁のトップ。親米・新保守であり、難民による核の自爆を演出して米帝との協調路線をたくらむ



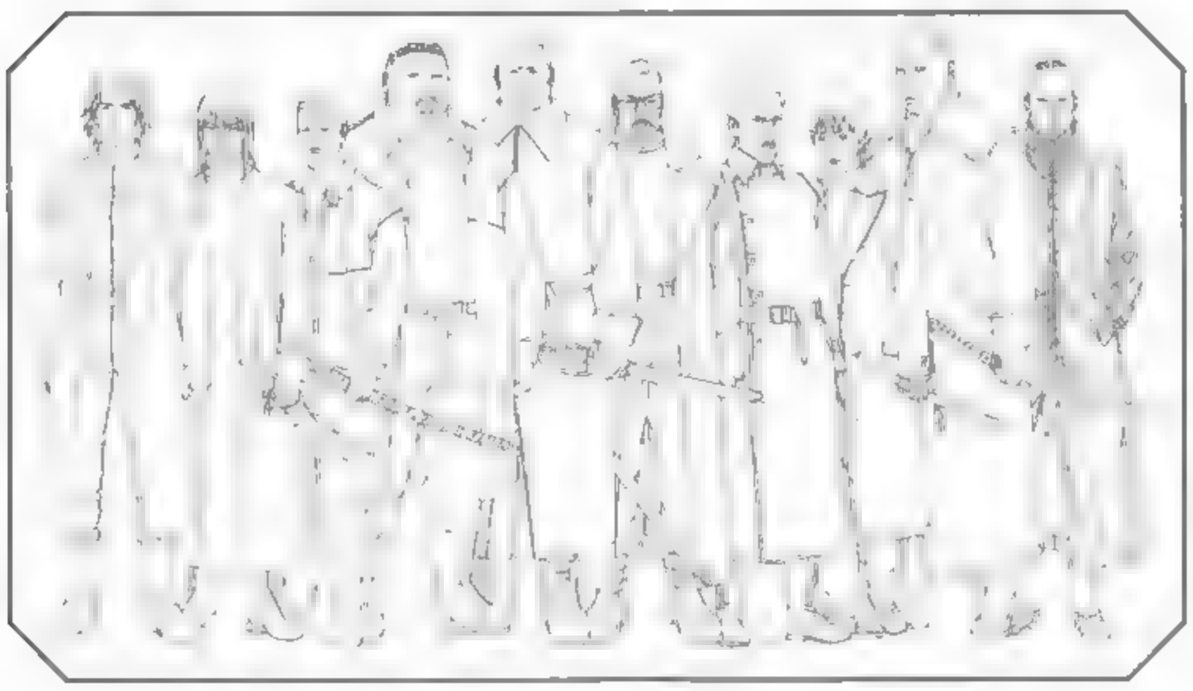
ゴーダ

個別の11人のウィルスによる混乱と難民の蜂起をプロデュースした黒幕。情報操作に長けており、さまざまな形で9課を追い詰めていく



個別の11人

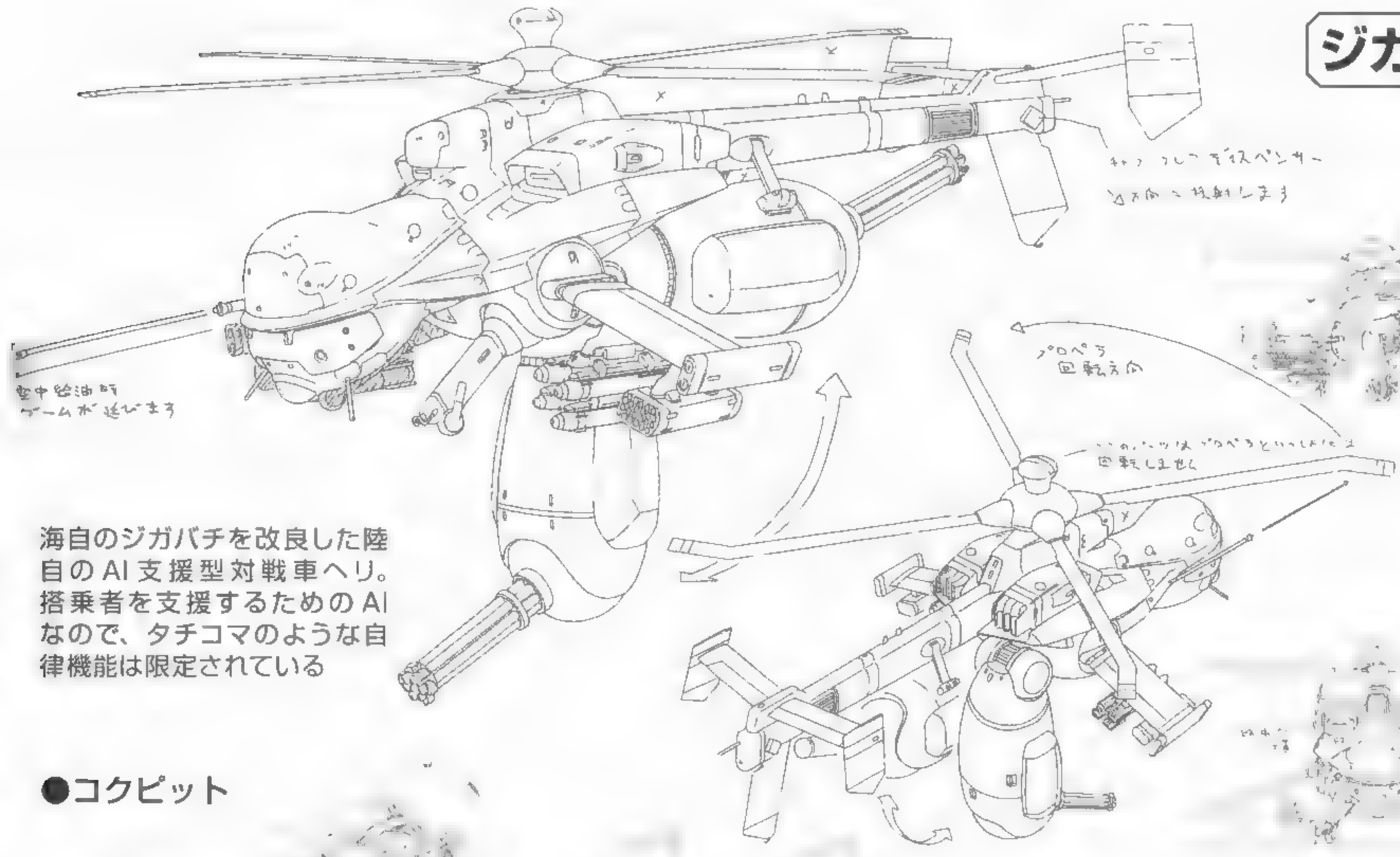
テロ行為を繰り返す過激な個別主義者。理想は高いがその実、ゴーダのウィルスに感染した存在にすぎなかった



茅葺総理

各国と協調路線をとりつつ祖国のために動く真の独立国家を模索する戦後初の女性総理大臣。9課を頼りにする

ジガバチ AV



海自のジガバチを改良した陸自のAI支援型対戦車ヘリ。搭乗者を支援するためのAIなので、タチコマのような自律機能は限定されている

●コクピット

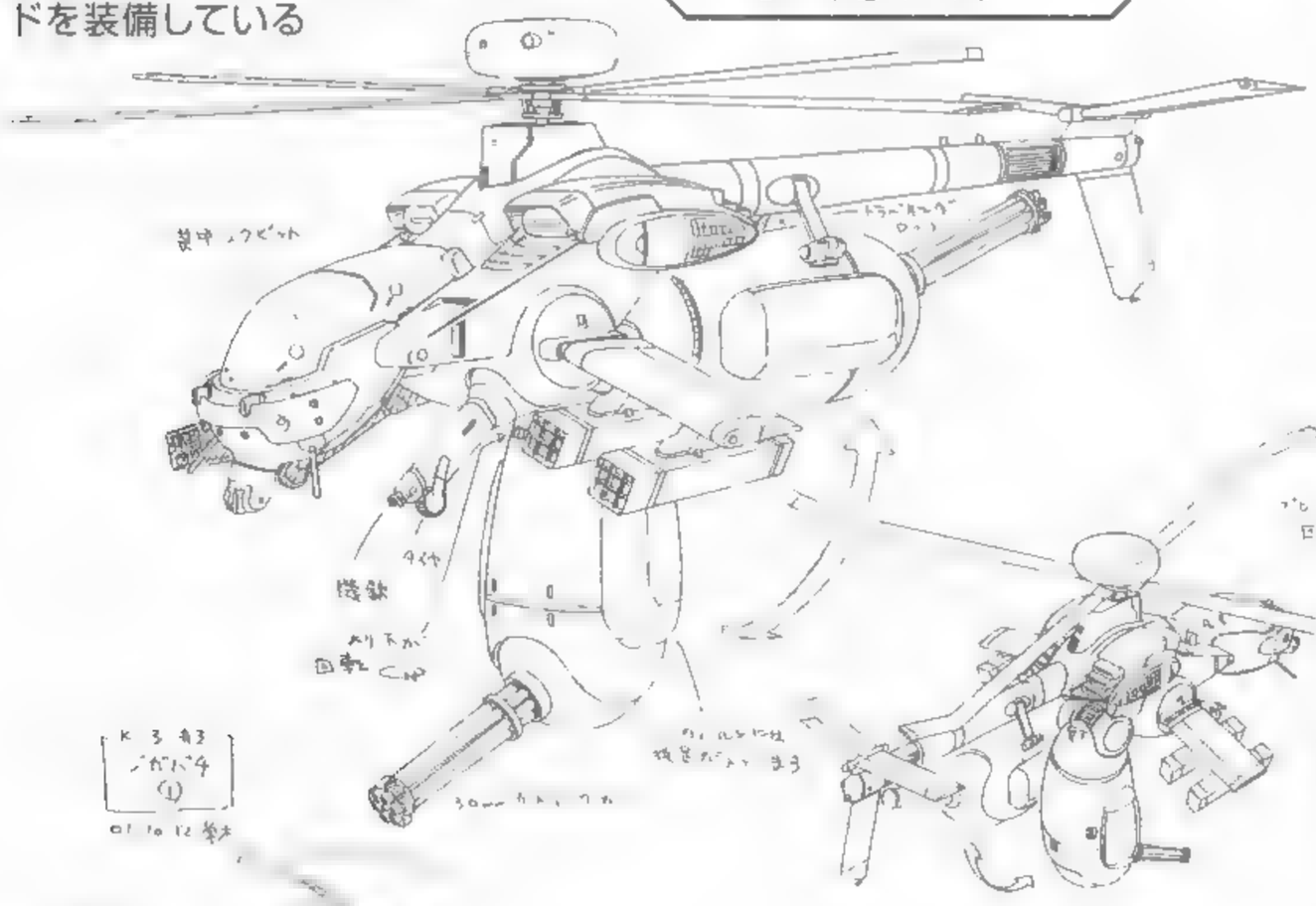
●主脚部

●空中給油プローブ

●兵装

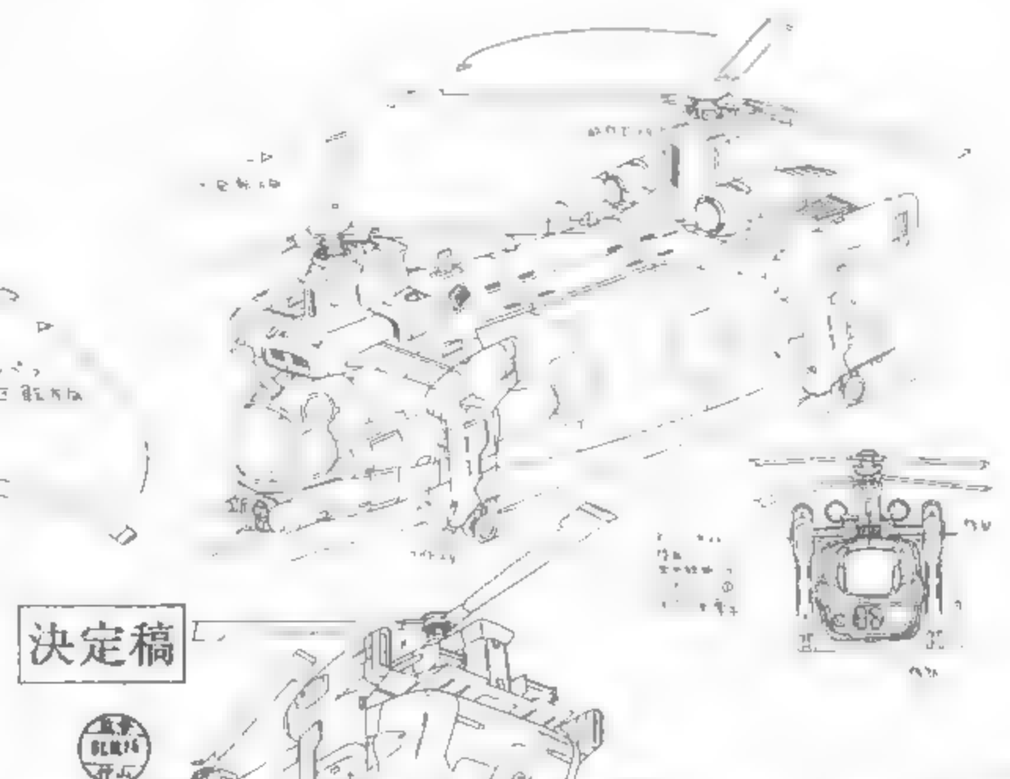
ジガバチ

海自の攻撃ヘリ。30mmガトリング砲や対地ミサイル、ロケットポッドを装備している



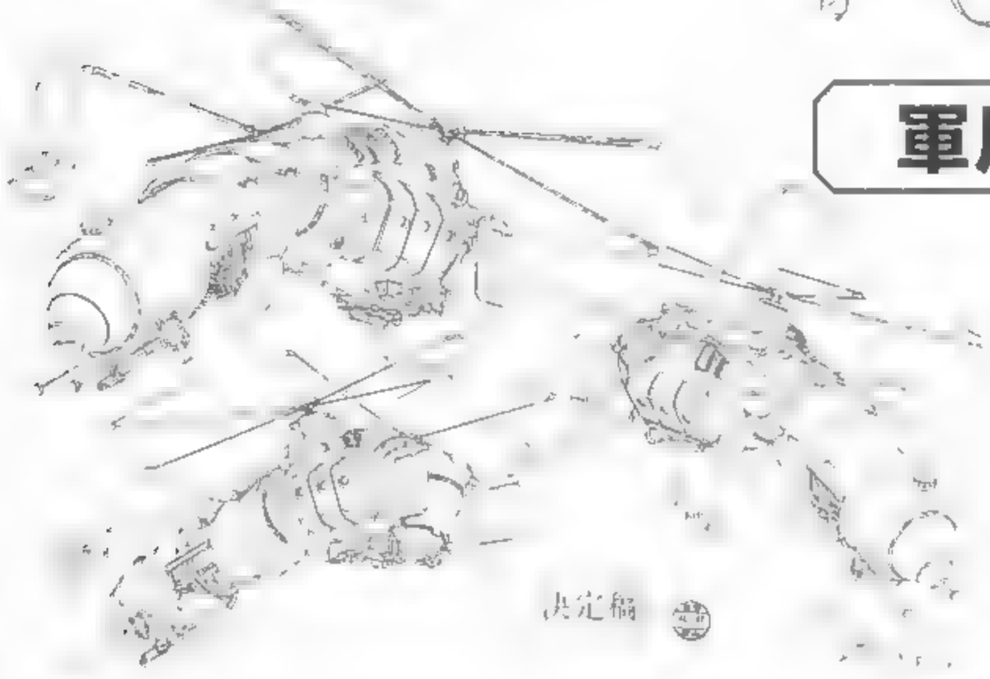
ハナムグリ

陸自の大型輸送ヘリ。空中給油型の場合ジガバチ10時間分の燃料を搭載できる



軍用ヘリ

海自の武装ヘリ。比較的大きめのカーゴベイが特徴

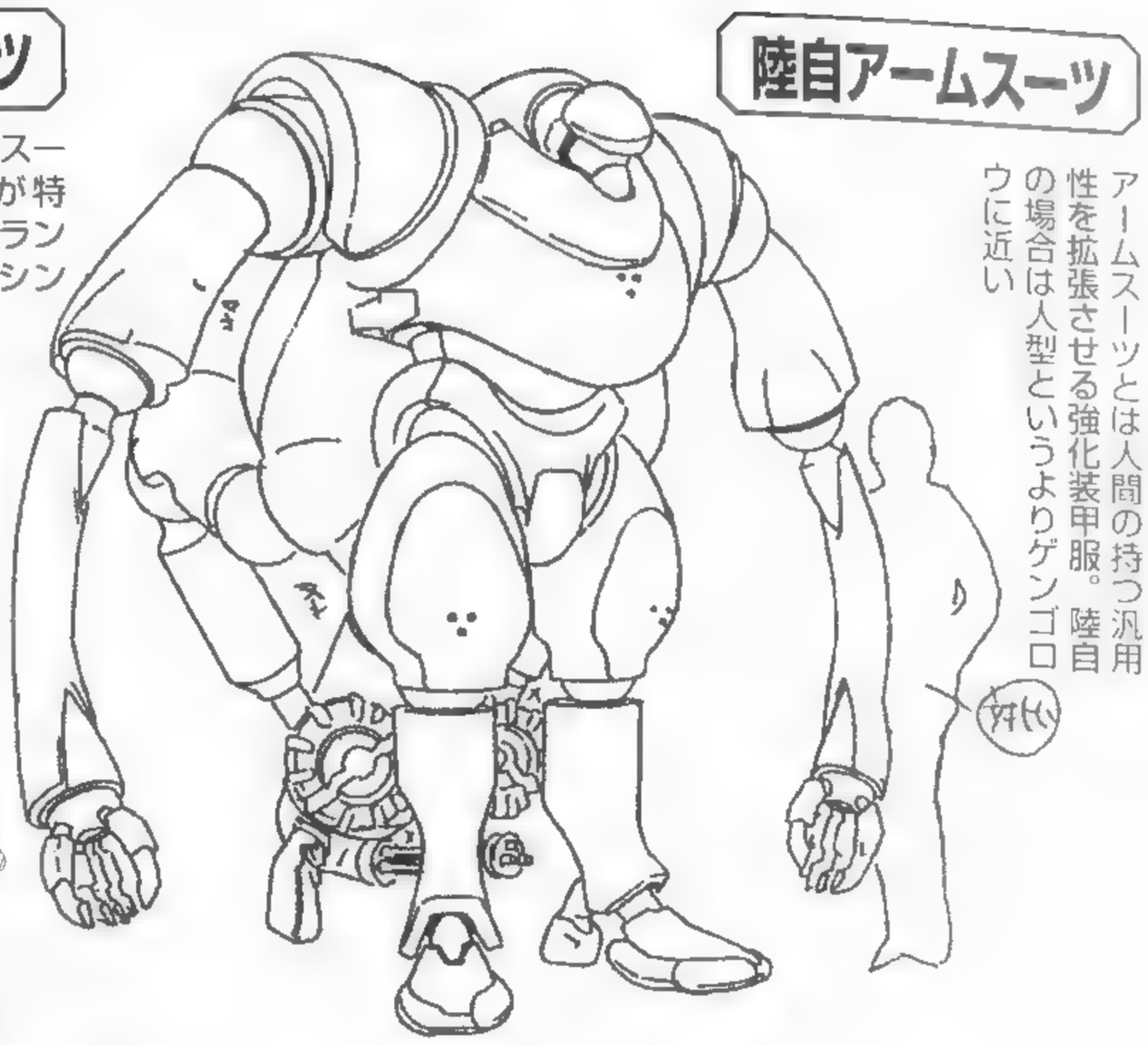


海自アームスーツ

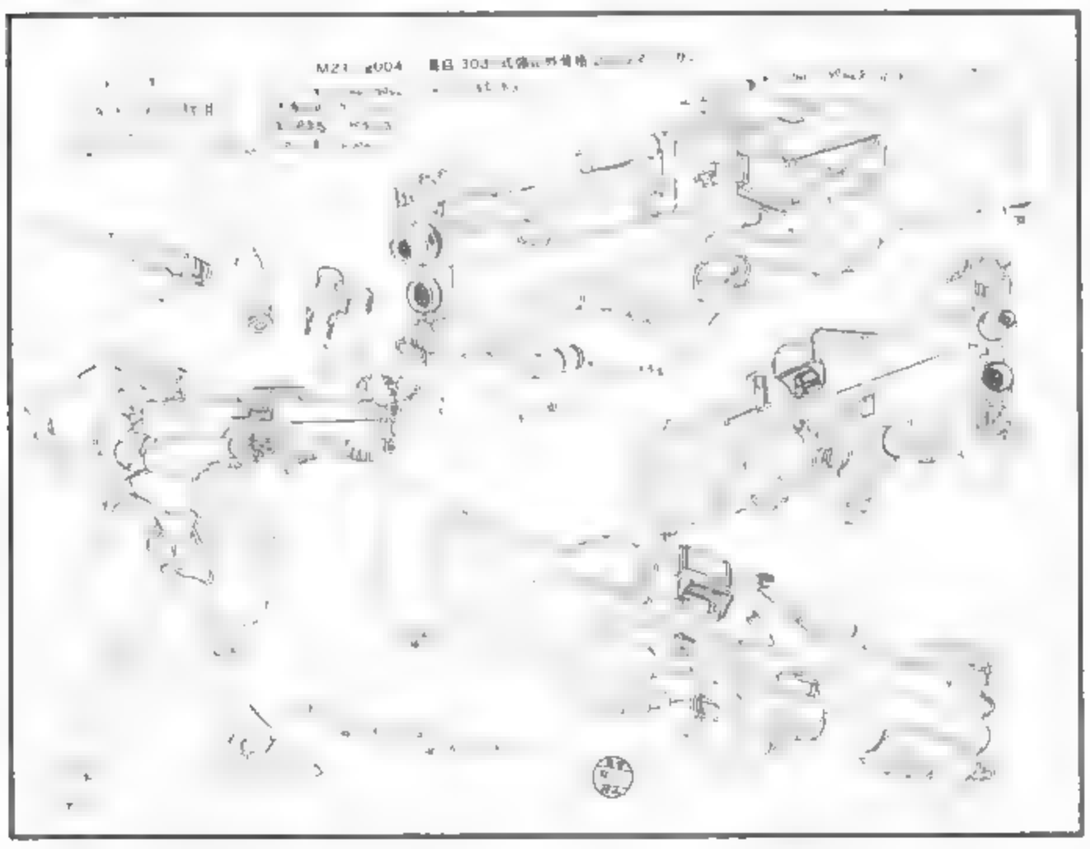
海自が使用するアームスーツは人型に近い形状が特徴。武装はグレネードランチャー付き 20mm マシンガン

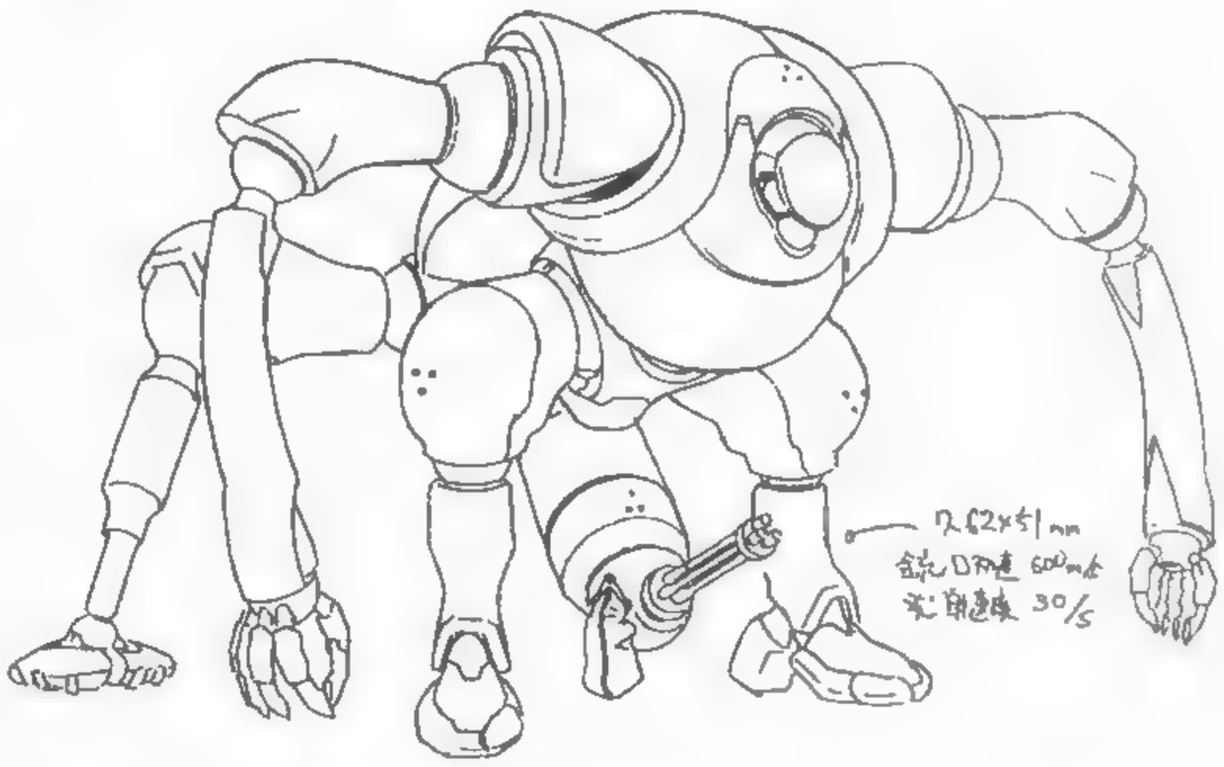
陸自アームスーツ

アームスーツとは人間の持つ汎用性を拡張させる強化装甲服。陸自の場合は人型というよりゲンゴロウに近い

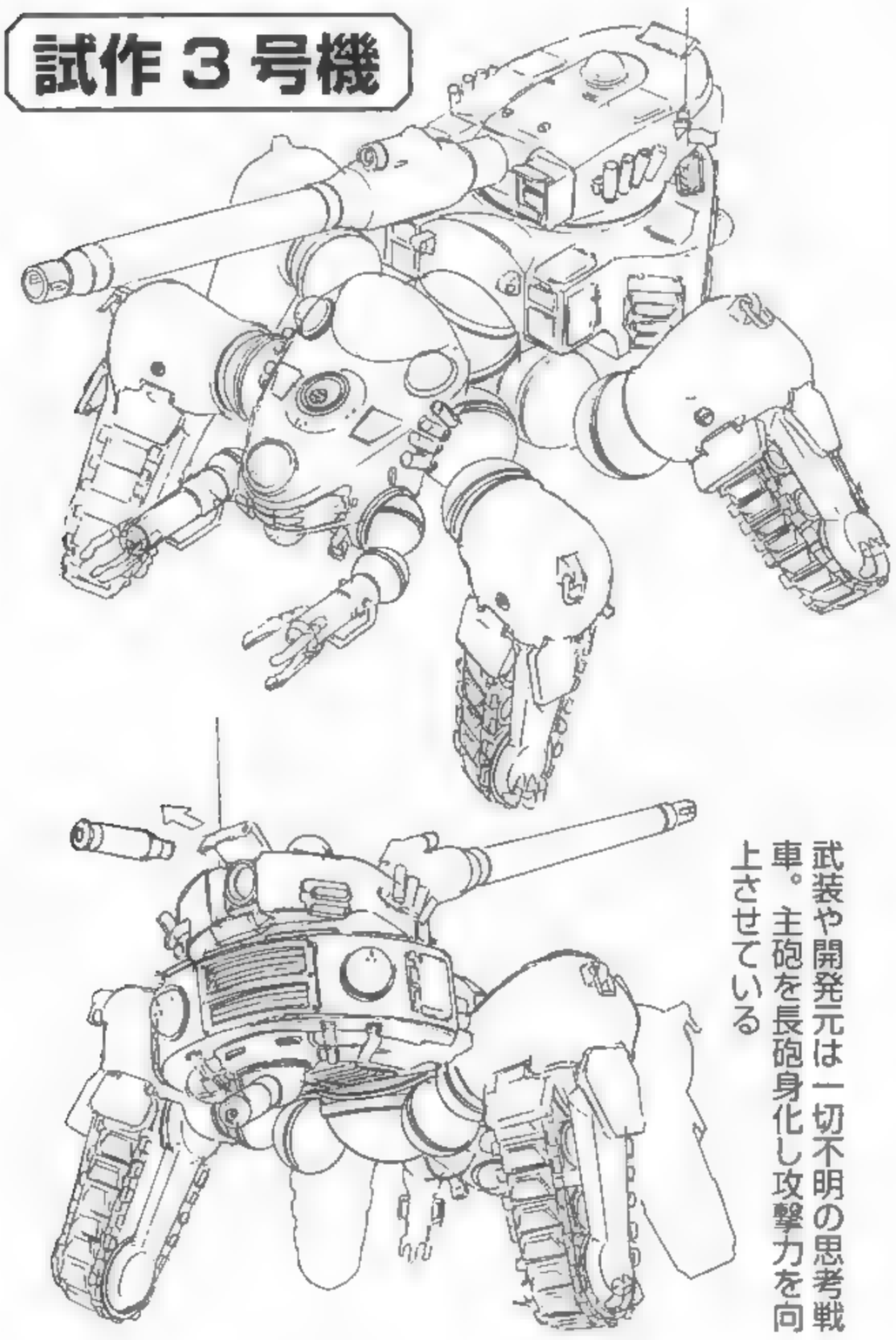


●兵装





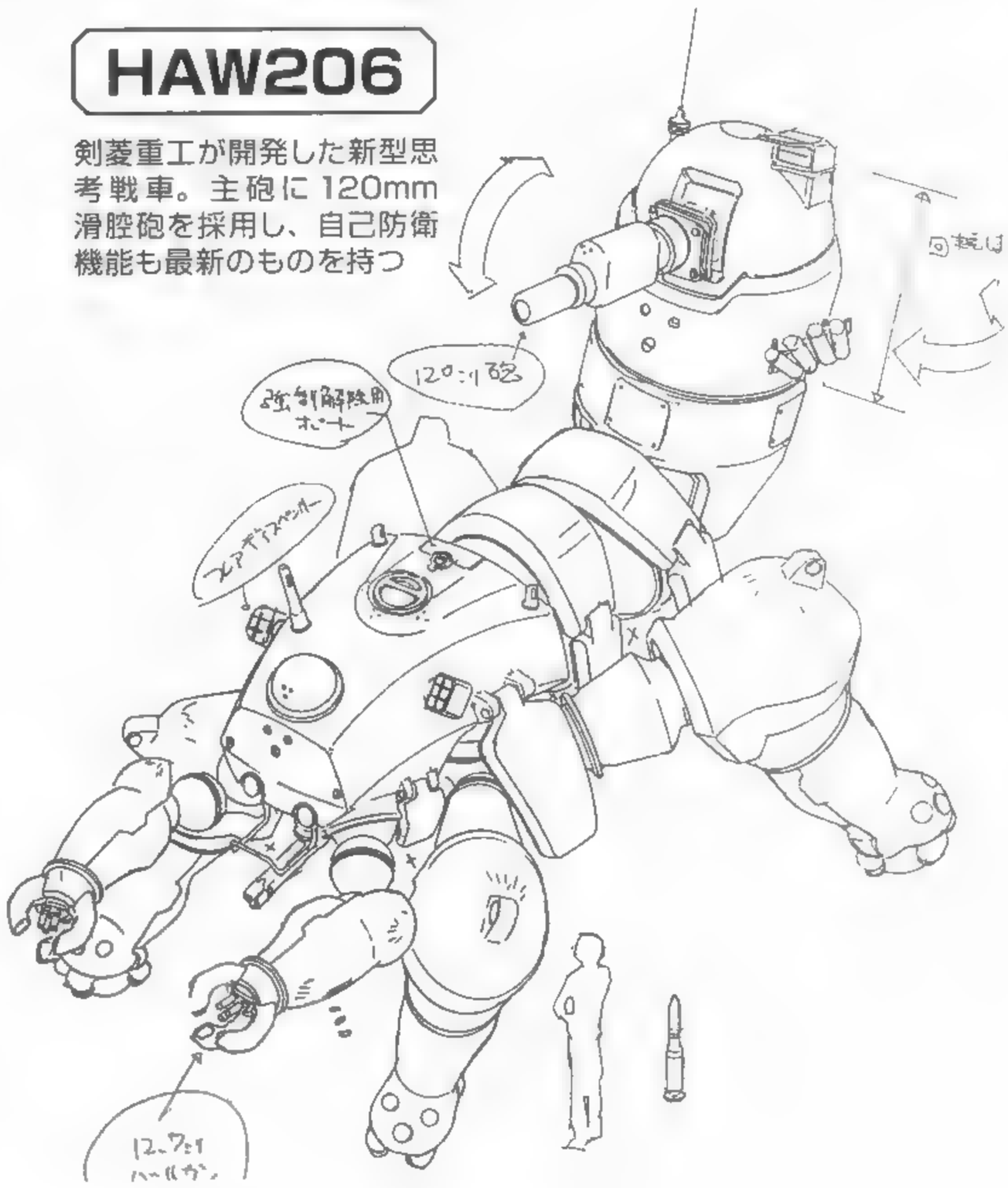
試作３号機



武装や開発元は一切不明の思考戦車。主砲を長砲身化し攻撃力を向上させている

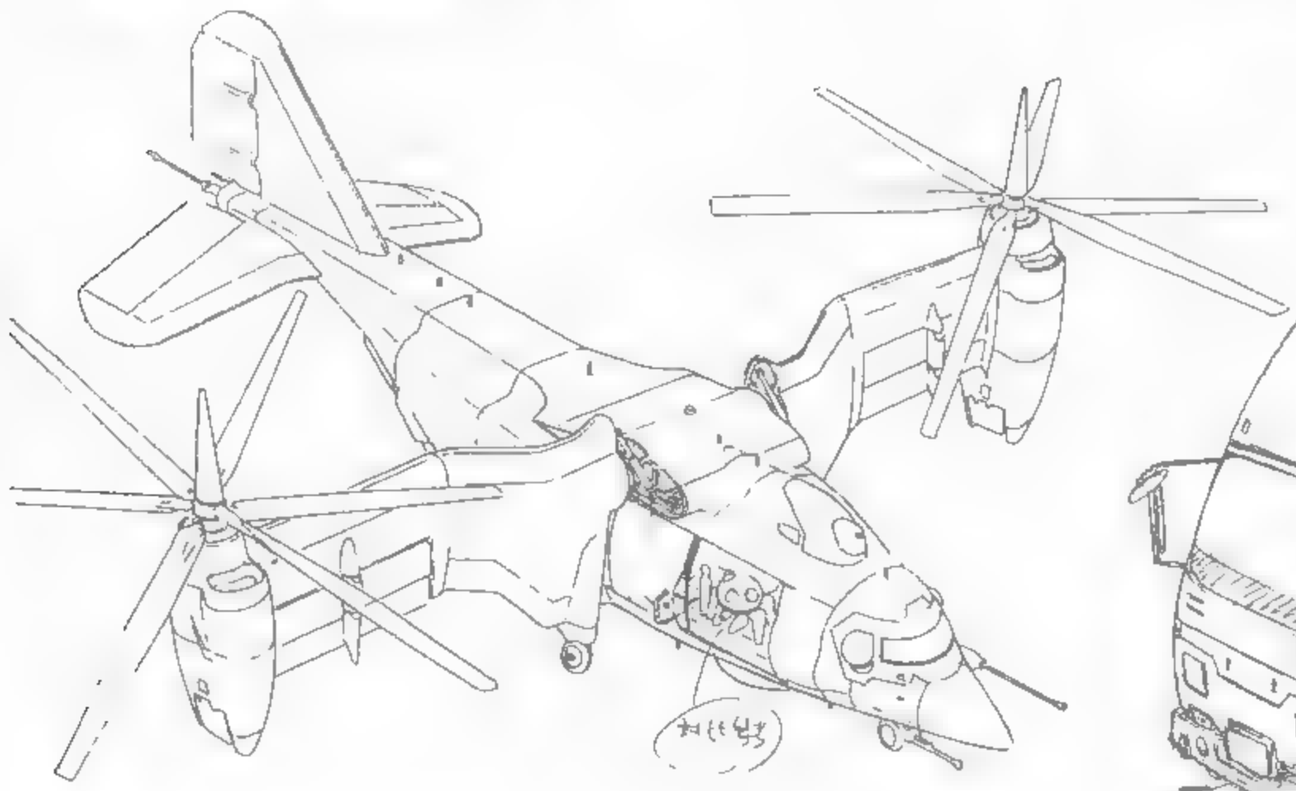
HAW206

剣菱重工が開発した新型思考戦車。主砲に 120mm 滑腔砲を採用し、自己防衛機能も最新のものを持つ



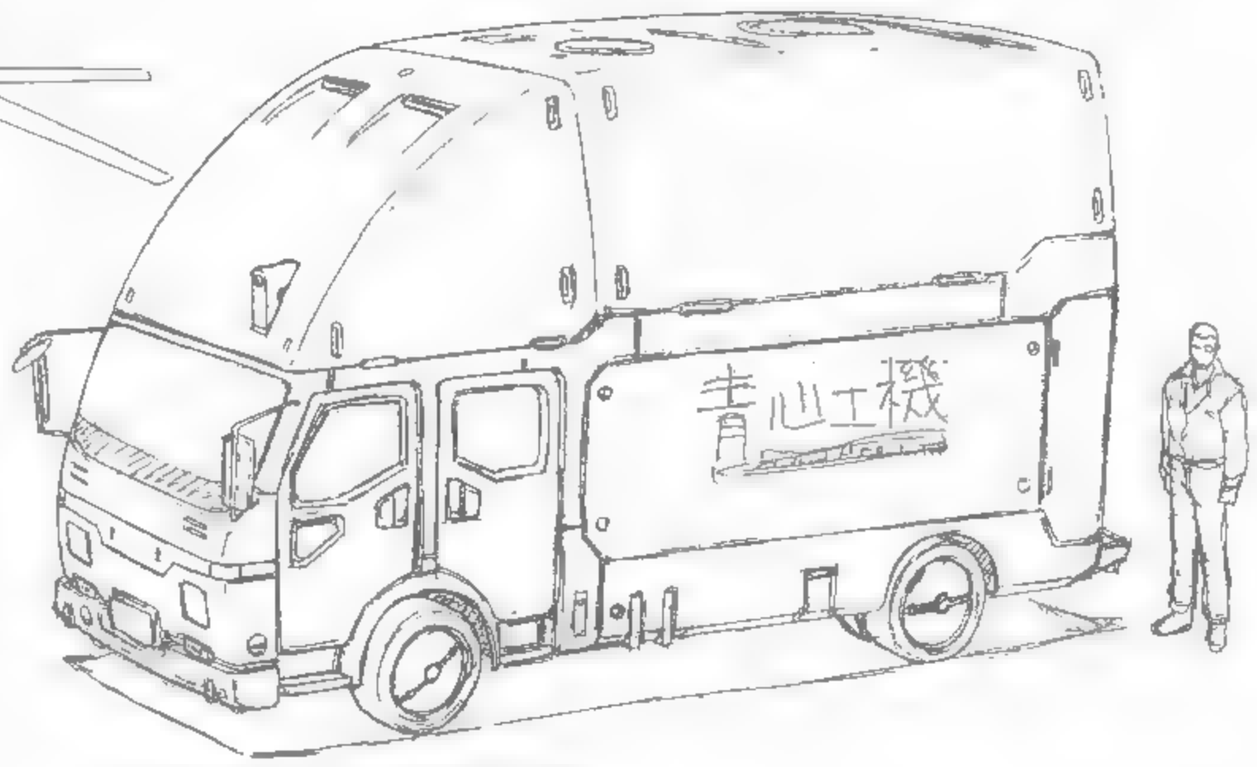
ティルトローター

9課専用のVTOL輸送機。タチコマを6機、偽装バンなどの車輌を1台空輸できる。指揮機能も充実

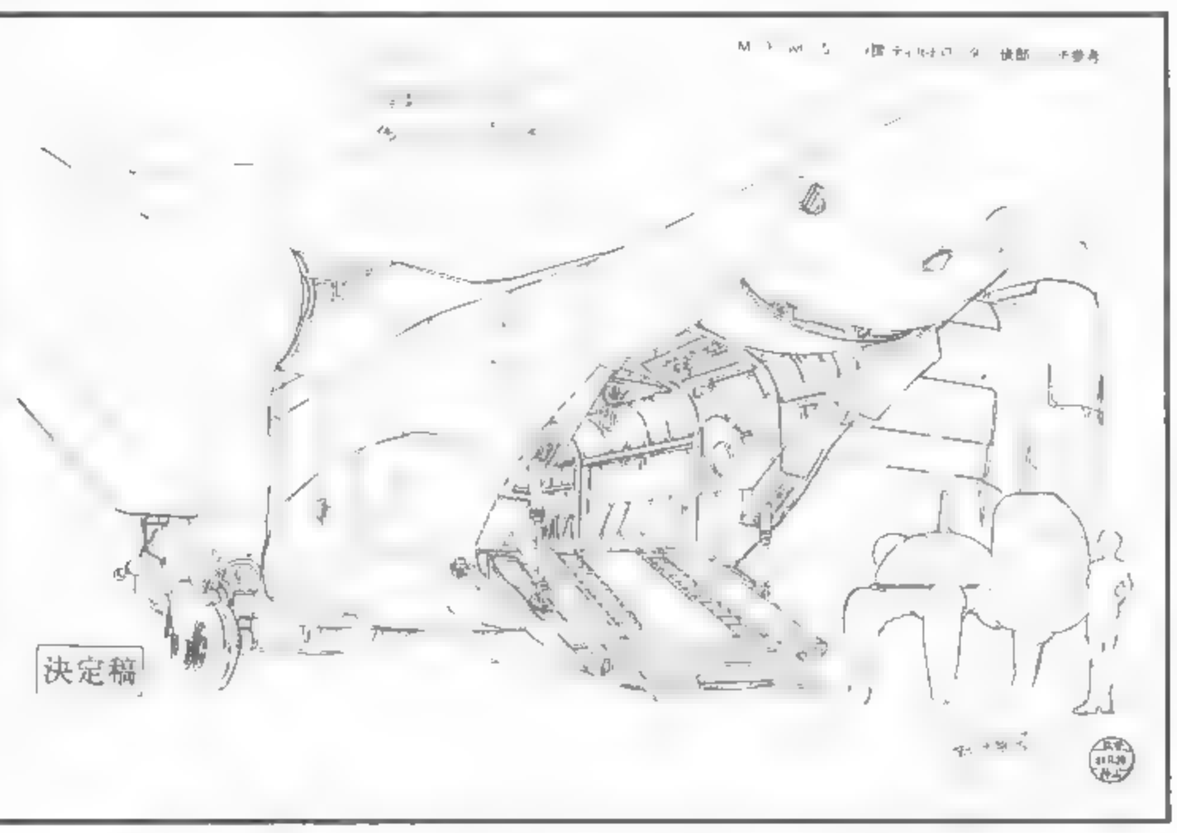


偽装バン

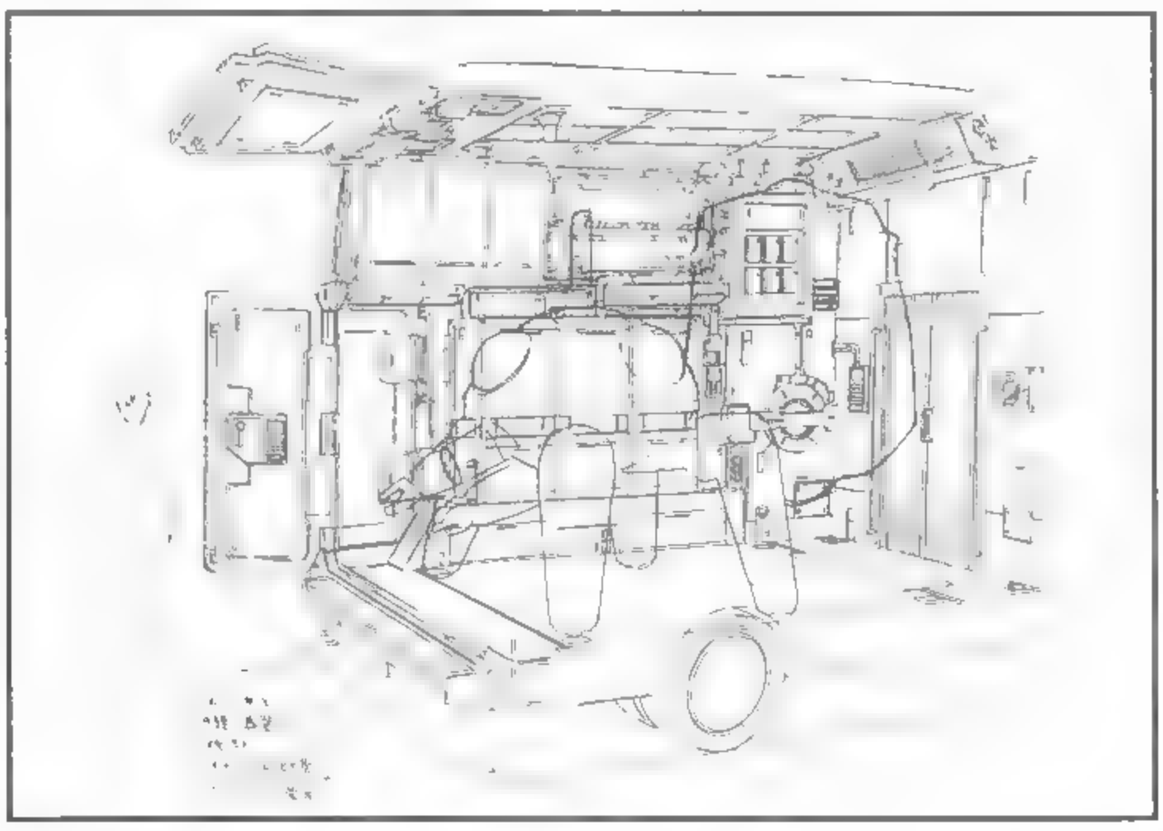
9課が隠密捜査などで使用する指揮車輌。タチコマを1機搭載できる



●後部ハッチ

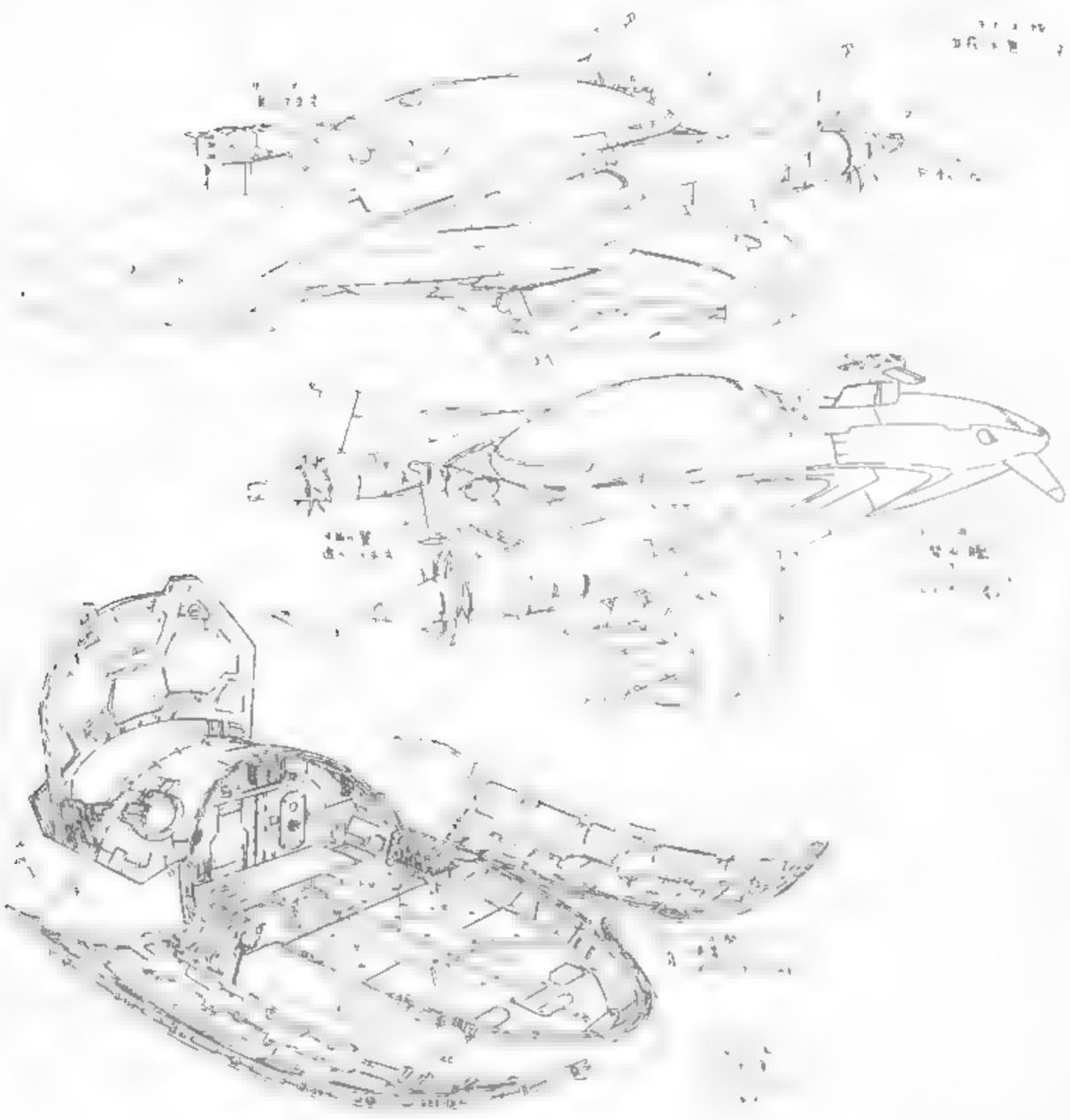


●後部タチコマ対比図



潜水艦

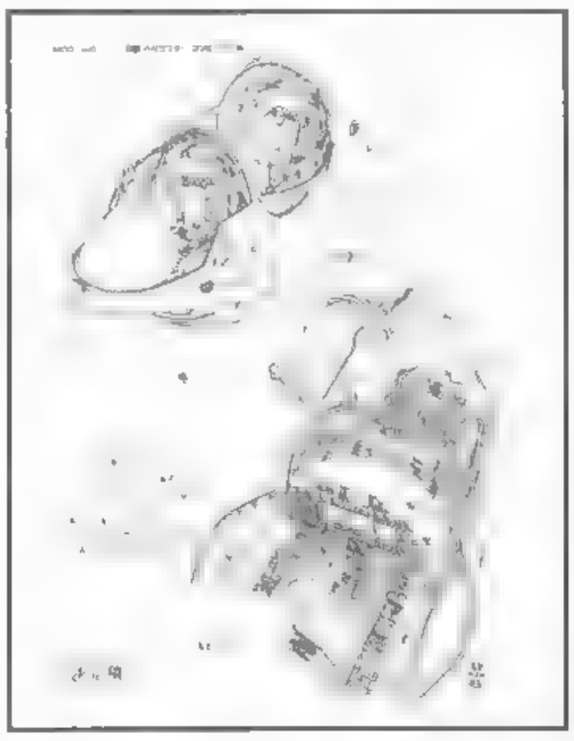
海上保安庁の潜水艦で、9課が潜入作戦のためにレンタルした。後部に大型格納庫を備えている



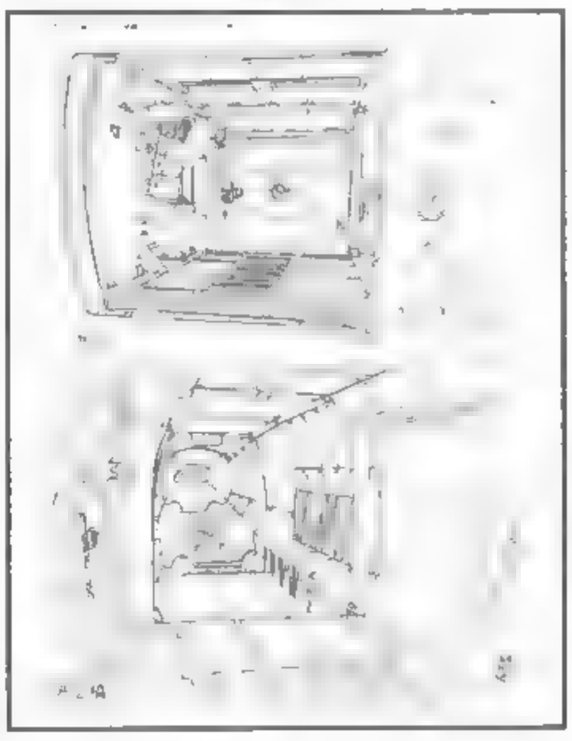
中型ヘリコプター

偵察・輸送・ヘリボーン作戦までこなす多目的ヘリ。タチコマも2機搭載できる

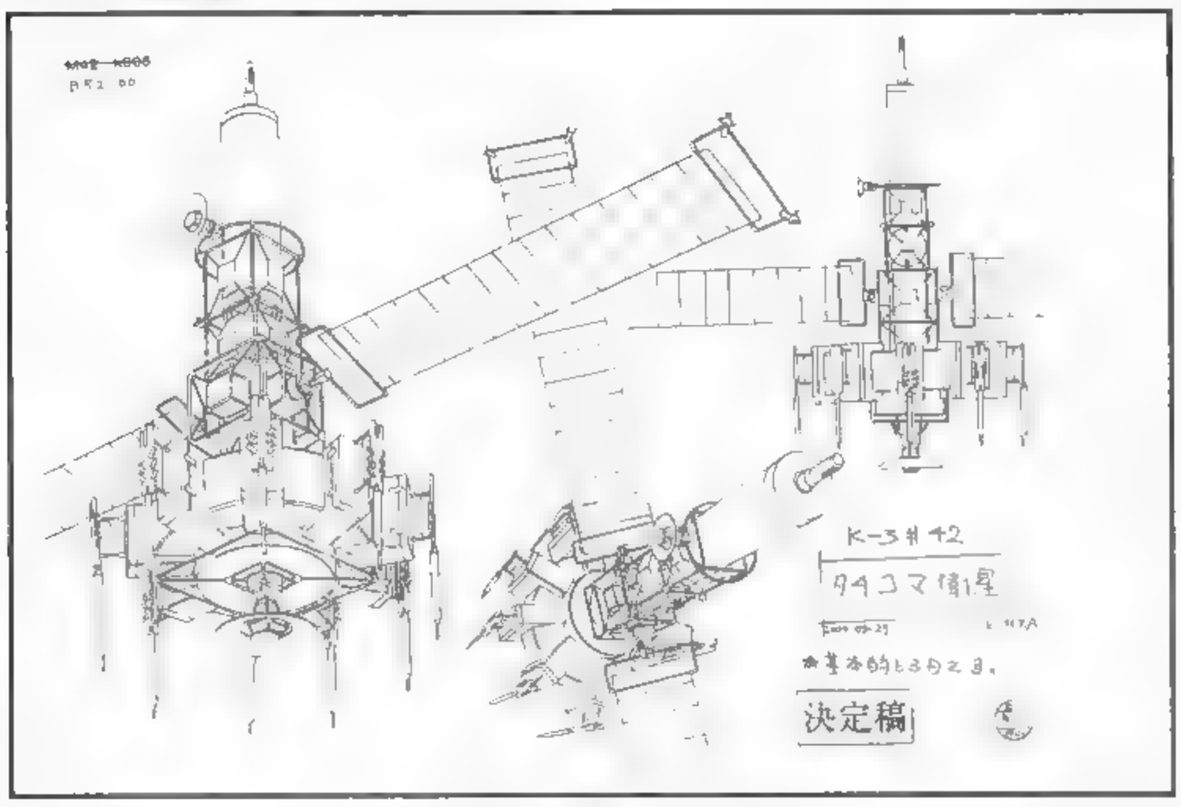
●コクピット



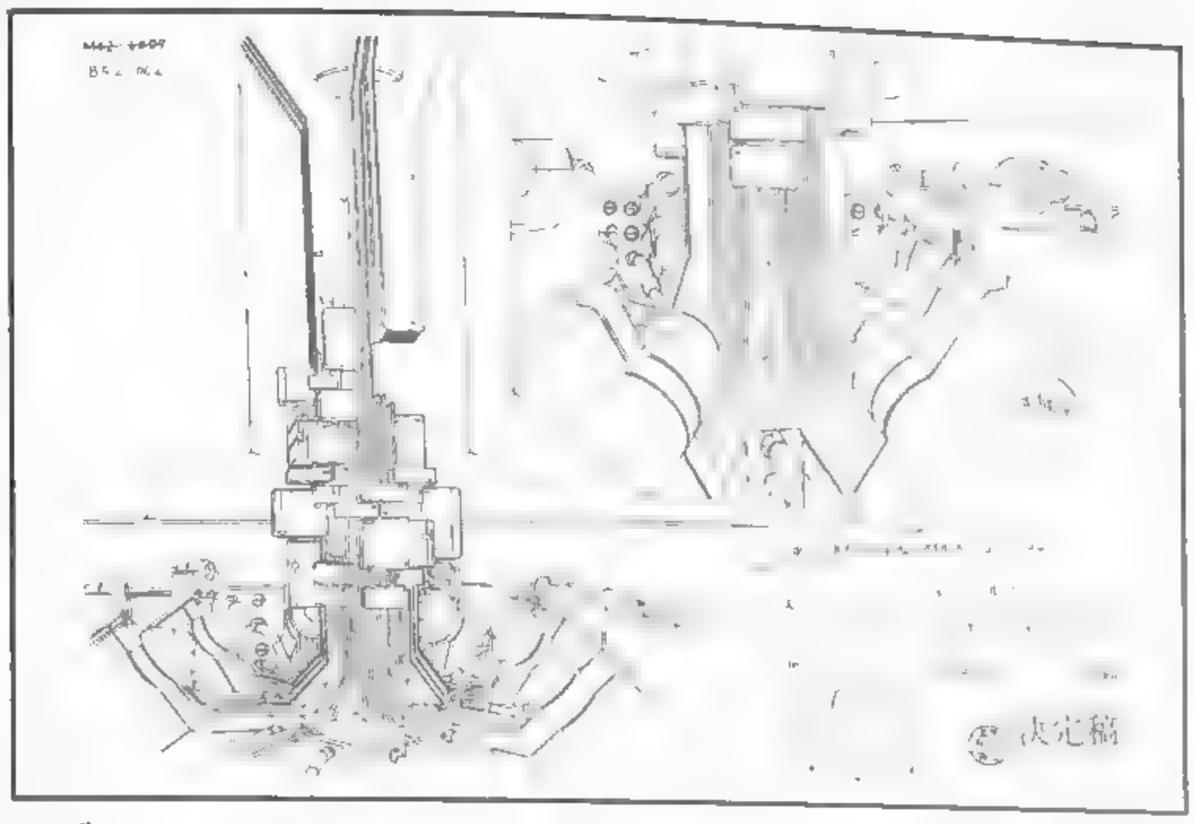
●カーゴ内部



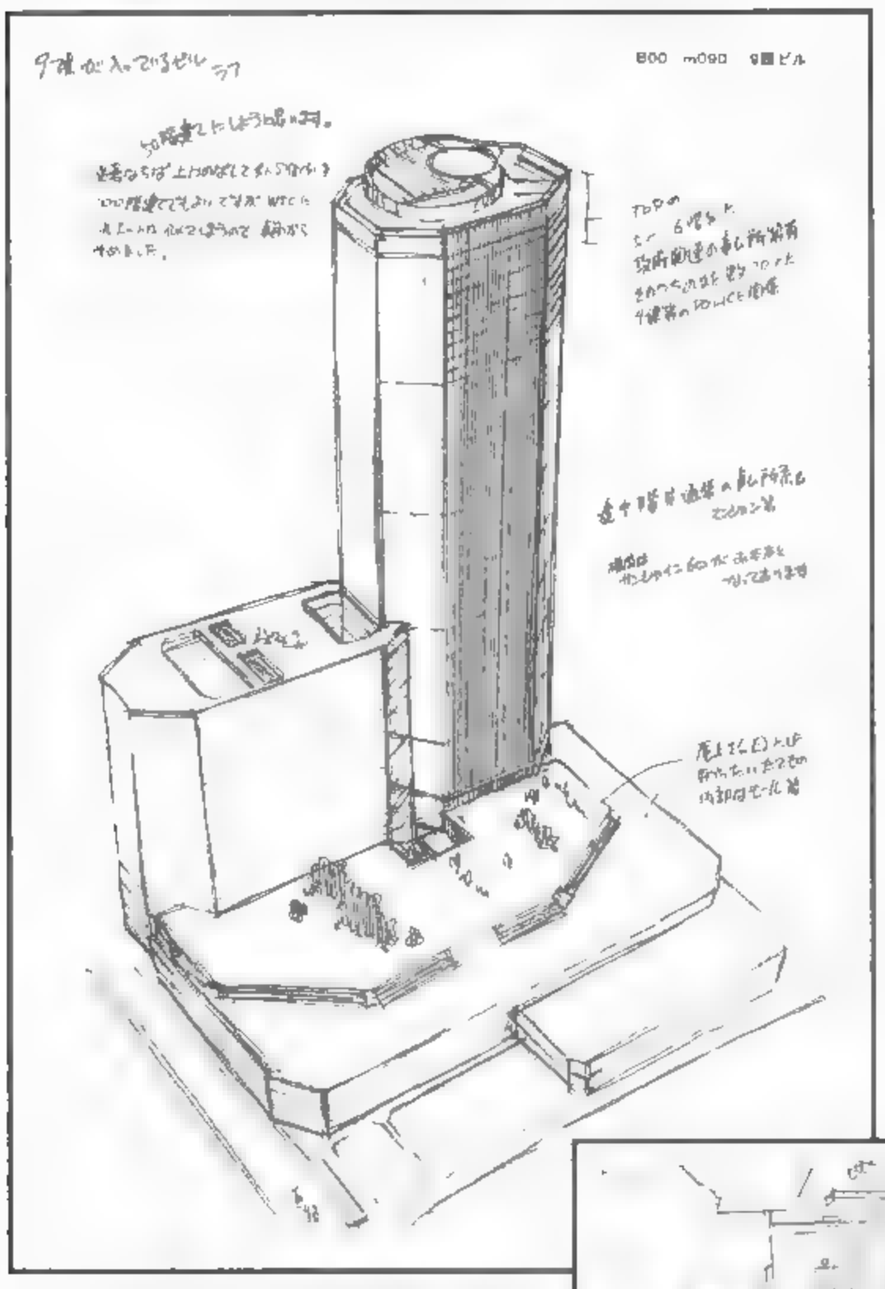
●人工衛星



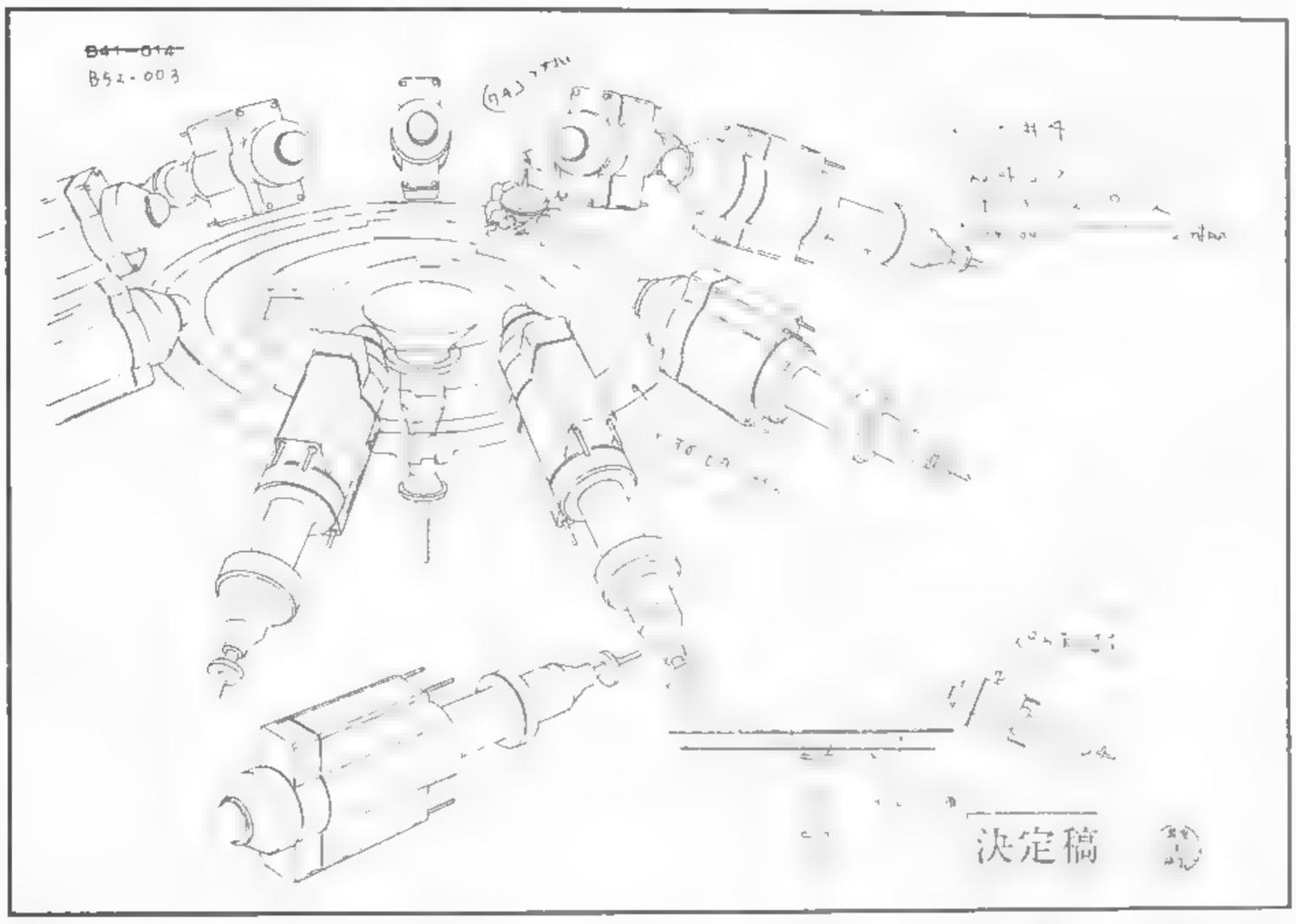
●タチコマの CPU



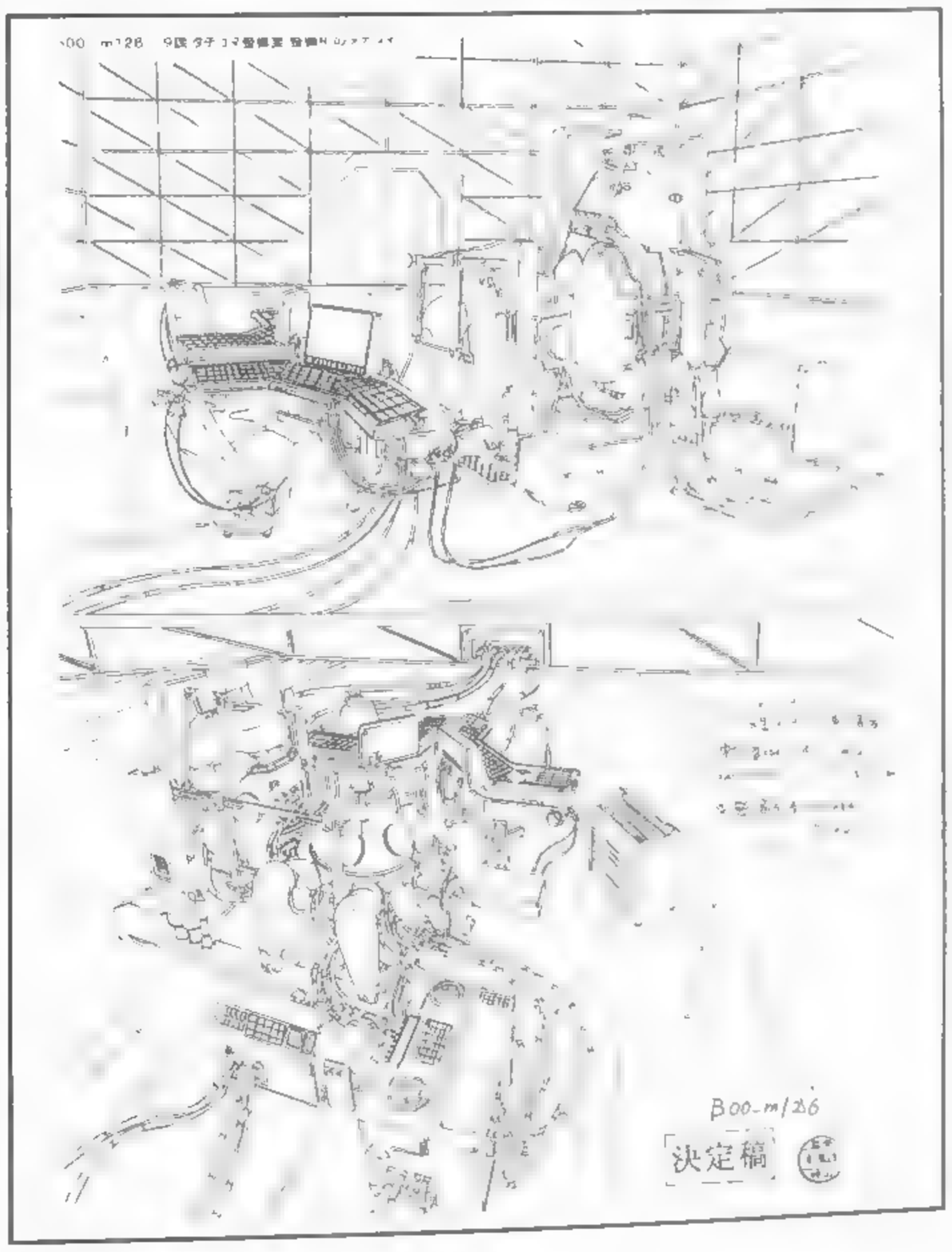
● 9 課の入っているビル

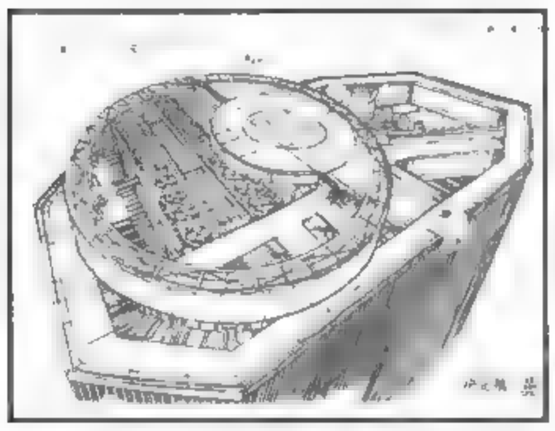


●タチコマサイバースペース

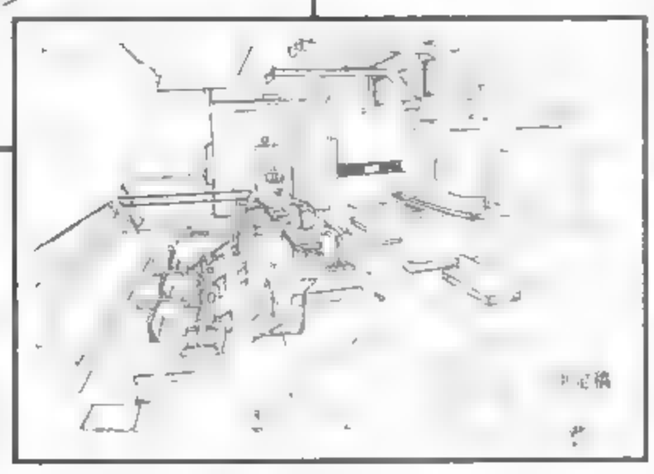


●タチコマ整備室

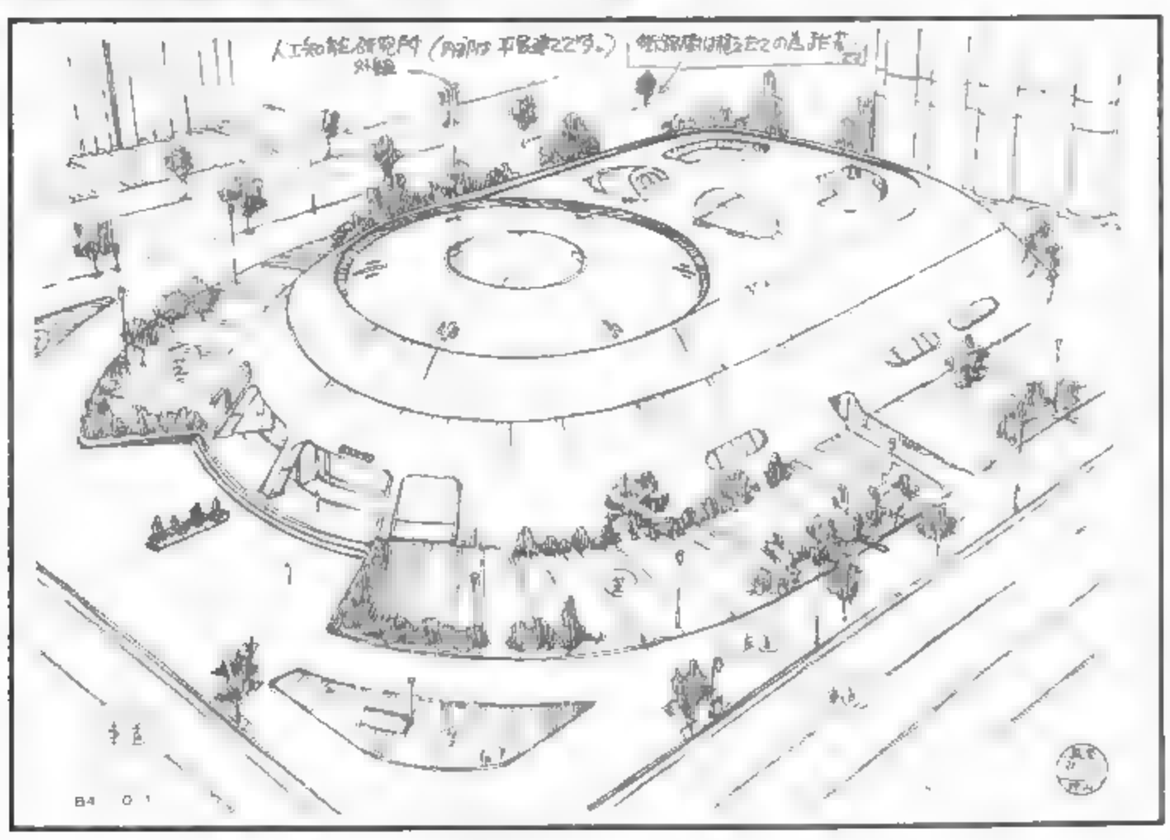




●オペレータールーム



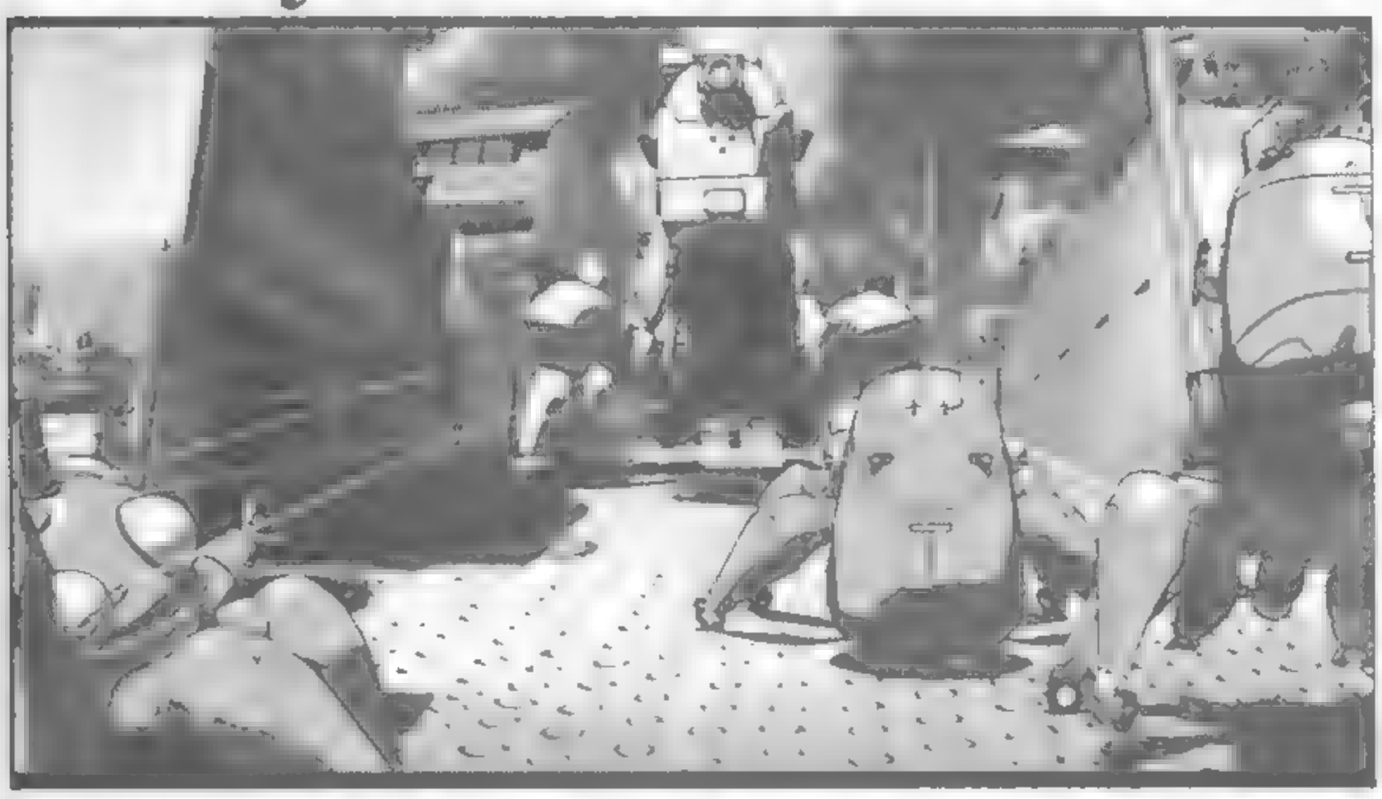
● 9 課へリポート



●人工知能研究所

思考戦車タチコマ徹底分析
Analysis of TACHIKOMA

REPORT:
Arms MAGAZINE
Weapon Systems Analysis Team



国家の安寧を脅かす犯罪者と戦う公安９課。そんな彼らのために配備されたのが思考戦車「タチコマ」である。たびたび我々の前に姿を現しては、任務を鮮やかに遂行してみせるが、そのスペックは厳重に秘匿されている。そこで、見え隠れする断片的な情報からその実態を推察してみたい。

タチコマの任務と能力

情報ネットワークが加速度的に進展し、犯罪が複雑化の一途を遂げる社会的混乱の中、事前に犯罪の芽を探し出し、これを除去する攻性の組織として設立された「公安9課」。内務省直属で、少数精鋭をモットーとするこのチームのために配備されたのが思考戦車「タチコマ」である。

思考戦車の最大の特徴は「シンク（think+tank の造語）」の通称のとおり、自ら考えて自律行動が可能な点にある　かつては人間の兵士を補佐するレベルにすぎなかったAI搭載型兵器だが、2030年の時点ではすでに2度の大戦を経験したこともあってテクノロジーが飛躍的に進歩した。そのため人間にしかできなかったような複雑かつ繊細な判断が要求される任務をもこなせるようなり、ニューロチップからなる高度なAIを搭載した思考戦車タチコマはその最先端にあると言ってよいだろう。10名程度の隊員しかいない公安9課は文字通りの少数精鋭であり、これを補完するにでもタチコマの存在は必要不可欠なのである。

犯罪捜査やテロ対策など、危険が予想される状況下でタチコマは活躍する。ポッドに1名が搭乗できるので、隊員の機動力が向上。AIによる自律行動が可能なので、単独での監視任務や威力偵察といった行動も可能だ。武装や装甲、機動力、大きさなど見合ったものに設定されているようだ。

機動性と隠密性

タチコマの機動性のスペックはすべて任務に応じて不整地踏破性能は極めて高い。多脚戦車などに優れており、自動車が入れないような場所でも行動できる。障害物の多い市街地でも小回りが利き、路上ならば脚部先端に装備されたローラーによって高速機動が可能。機体が小さいので狭い建物内や障害物の多い山林などでも行動しやすい。すばらしい瞬発力を利用してジャンプ移動したり、機体各部に配置された高分子変気硬化素材のワイヤー射出機によってあらゆる3次元機動が可能となっている（ちなみにこのワイヤーは敵の機動を妨害するような使い方もできる）。高い機動性は被弾する可能性も減らすので、防御にも役立つ。

動力はアクチュエータや人工筋肉、あるいはモーターなどで、電気によって駆動。外部電源から本体内のバッテリーに充電し、

遠距離移動時はティルトローターなどに搭載される

行動が可能とも報
も
ちろん激しく動け
はかなり早く電
力を消費するし、
バッテリーの劣化
によっても行動時
間は変わるはずだ。
必要であれば自らコ
ンセントを探して充
電することもできる
らしい（市街地なら
インフラがあるのでどこでも可能）。また、長距離
を移動するような場合には、9課が装備するティル
トローターやヘリ、擬装バンなどに搭載する

シャンプやワイヤーによって飛び移ったりすることもできる

電脳戦

情報の優越性は任務を遂行する上で必要不可
欠だ　あらゆる分野がネットという情報手段に
頼っており、タチコマも例外ではない。このネッ
トを通じて行われる電脳戦の分野でも、高度な
AIを搭載したタチコマは大きなアドバンテー
ジを持っている。9課の隊員とタチコマ各機は
高度な情報リンクによってつながっており、各
種情報をさまざまな手段によって収集、分析し
隊員の任務を細やかにサポートすることができ
る。特に改良されてからは、情報収集能力を飛
躍的に向上させたエージェント機能が追加装備
され、9課の任務遂行能力向上に著しく貢献し
ている　また敵の電脳にハッキングして、妨害、
あるいは無力化させることができ、攻撃あるい
は防御の面でも役に立っている。
たとえば、敵が攻撃してきた際に、敵の電脳に
侵入してウィルスを注入、自らに対するロック
オンを外して回避する、といったことなどが考
えられる

エージェント機能が追加され“電脳戦”の能力が向上

武装

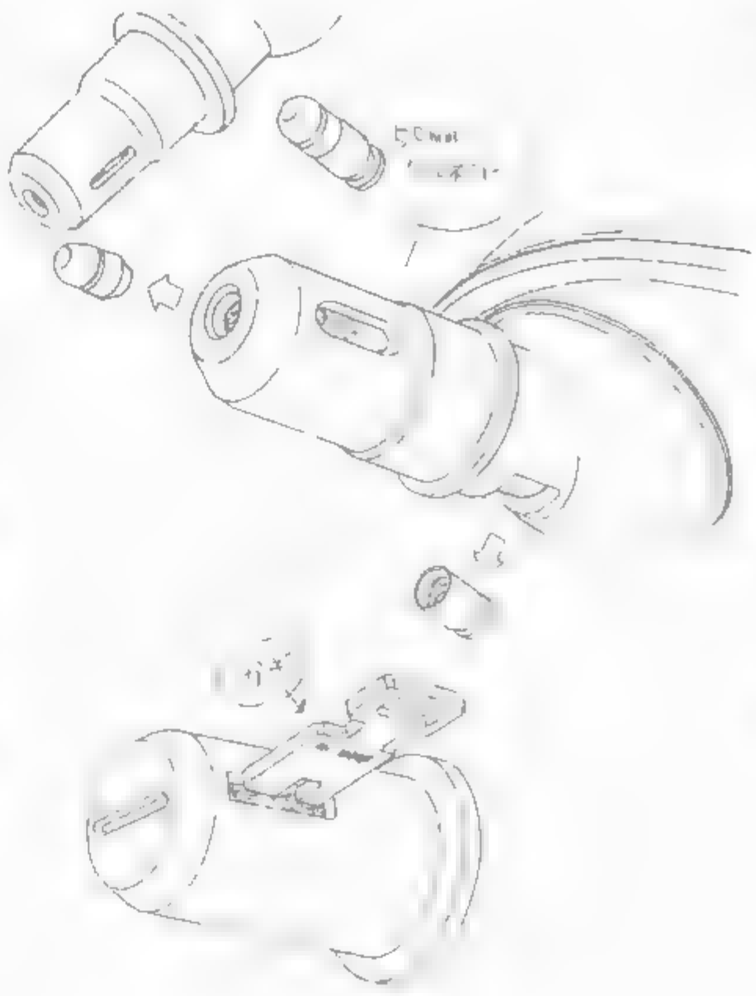
7.62mmチェーンガン

固定武装として7.62mmチェーンガンを右腕に
装備　チェーンガンとは給弾から発射、排莢ま
でのプロセスをモーター駆動（チェーンを使う）
で行う方式の機関銃のことだ　通常の機関銃は
発射時の反動や発射ガスの圧力を利用して作動
するので、1発でも不発弾があると止まってし
まう（その場合は手動で排莢）。しかしチェー
ンガンは万一不発があっても強制的に排莢され

次弾が発射されるので、搭載兵器としては信頼性が高いというわけである。発射速度が安定しており命中精度は高く、機動中に高いG（重力）がかかっても作動への影響が少ないので、航空機や車輌などに搭載されることが多い。高い運動性能を持つタチコマにはうってつけといえるだろう。なお、使用する弾薬は7.62㎜×51（この場合7.62㎜とは弾丸の直径で、51とは薬莢の長さ51㎜を示す）で、7.62㎜NATO弾と呼ばれ世界中の軍隊で使用されているポピュラーな小銃弾のひとつだ。有効射程は1000m前後で、対人あるいは非装甲車輌程度であれば十分な威力を持っている。右腕に円筒形のふくらみ（旧型は箱状）があるが、そこが弾倉となっているようだ。この大きさなら3～400発程度は入るかもしれない。この円筒の下に排莢口があり、撃ち終わったあとの空薬莢はここから排出される。発射速度は毎分720発、銃口初速600m/s（銃口を出る瞬間の弾丸の速度）となっている。

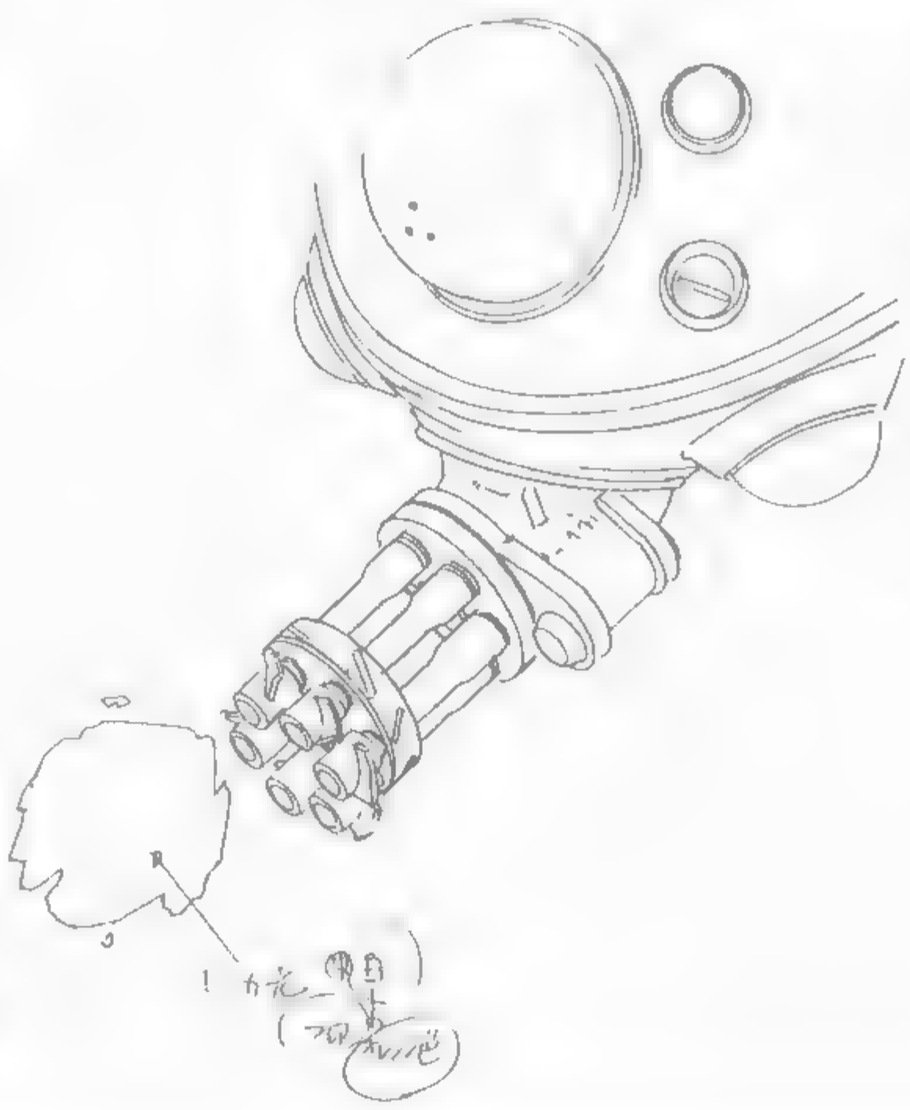
7.62mm チェーンガンの射撃

50㎜グレネードランチャー



タチコマの口のように見える武装アタッチメントには、50㎜グレネードランチャーを装備することも可能だ。使用するのは12.7㎜×99といわれる弾を飛ばせる武器だ。弾にはさまざまな種類があり、目標に応じて使い分けられるがだいたい半径10m前後の範囲の殺傷効果）などがあるほか、グレネードランチャーとは簡単に言ってしまえば爆発する弾を飛ばせる武器だ。弾にはさまざまな種類があり、目標に応じて使い分けられるがだいたい半径10m前後の範囲の殺傷効果）や成型炸薬弾（炸薬のエネルギーを1点に集中させて装甲板を貫通できる）などがあるほか、低致死性弾頭であればスタングレネード（大音響と閃光によって敵を無力化）や暴徒鎮圧用の催涙ガス弾やゴム弾などが考えられる。また、敵の動きを封じる粘着弾とかネット弾などもあるかもしれない　なお装弾数は1発のみの単発方式だが、即応的な意味合いが強いのだろう。安全措置として通常は安全カバーと電子キーが装着されており、許可されたユーザーのみが解除できる。グレネード弾の装填もユーザーが行い、タチコマ自身はできないようになっている。なにしろ市街地などで使用した場合一般市民やその資産に被害を与える可能性があるので、破壊力の大きな榴弾などの使用状況はかなり限定されるだろう。

12.7㎜ガトリングガン



武装アタッチメントにガトリングガンを装備することも可能だ。使用するのは12.7㎜×99という世界的にポピュラーな弾薬で、7.62㎜弾にくらべケタ違いの威力を持っている。そのため激しい戦闘が予想される状況下で装備することが多いようだ。ガトリングガンもモーターで作動し不発やG（重力）の影響が小さいなどチェーンガン同様の特長を備えている。複数の銃身を束ね回転させて発射するので、一本あたりの銃身への負担が軽減され発射サイクルは単銃身の

チェーンガンよりも速くできる。弾倉はおそらくボディ本体内に存在するはずだが、装弾数は不明。通常この弾の有効射程は2000m前後もあり、貫通力が高く軽装甲車輌でも撃破できる。そのため目標を外れた弾がオーバーペネトレーション（過剰な貫通力）で建物の壁などを突き抜けて周辺住民などに被害を与える可能性が高い。しかしタチコマのガトリングガンはこの種の弾薬にとっては銃身が短いので、弾丸が十分加速されずパワーは落ちるはずだ（それでもかなりの威力だが）主に市街地での任務を想定したタチコマの性質を考え合わせれば、正しい設計といえなくもない。

FCS

タチコマは高度なFCS（Fire Control System＝火器管制装置）を搭載していると思われる。敵をすばやく探知、識別、照準し、撃って命中させるには、各種センサー、照準装置と武器を組み合わせたFCSが必要だ。銃を撃ったことのある方ならお分かりだろうが、実際弾丸は目標までの距離や風、重力、温度などさまざまな可変要素の影響を受け、単に真っ直ぐ飛ぶことはない。また移動目標を狙う場合、撃ってから弾が飛んでいる間も敵は移動しているので、命中する際の未来位置を計算する必要がある。そのためタチコマが照準して射撃する際は装備されている各種センサー（ウインドセンサーや温度計、レーダーなど）や測距装置などによって敵までの距離、移動速度、風向と風力に加え、温度の違いによる銃身の微妙な歪み具合などに至るまで各種数値を算出、それらを組み入れつつ弾道計算を行い照準する…という複雑なプロセスを瞬時に行うことによって、正確に弾を命中させることができるのだ。命中率が上がれば周辺への被害を抑制することもできる。

走行中の車のタイヤを正確に撃ち抜くという芸当も

装甲

タチコマの装甲は機動力を重視して必要最低限のものとなっている テロリストを敵とする場合には、自動小銃、対物ライフル、携行対戦車ロケット弾などで反撃される可能性がある 大口径の武器に耐える装甲は厚く重くなりがちなので、基本的に小銃弾に耐える程度の装甲とし、あとは機動性と電子的な防御手段に頼っている 本体はチタンフレームに軽量なFRP（樹脂素材をケヴラーなどの特殊繊維によって補強したプラスチック）の装甲板で、おそらく7.62mm小銃弾に対し完全な耐弾性を持つと考えられる。ボディは全体に丸みを帯びており、被弾経始は良好のようだ つまり、弾丸が当たる角度を浅くすることで装甲板の実際の厚み以上の防御力を得ることができ、弾丸を弾き返し易いのだ コクピットのあるポッドは搭乗者の安全性を重視して、チタン合金を使用したハニカム複合装甲が施されている。これは蜂の巣状の格子に高温に強いセラミック等の装甲材をはめ込み、軽量高強度のチタン合金の装甲板でサンドイッチしたもので、成型炸薬の対戦車ロケット弾などをある程度防御できる。また、ジガバチAVの30

30mm機関砲弾の直撃を受けたが、コクピットの中にいた草薙は無事だった。ポッドの耐弾性はかなりのものだ

HAW206の12.7mm弾多数をまともに食らい穴だらけに

ニュータチコマ

旧タチコマ

mm機関砲弾の直撃を受けて搭乗者は無事だったとの報告もある

タチコマの改良

タチコマは一度大規模な改良が施された。タチコマのAIは思考戦車としてかつてないほどのスペックを備えていたが、同時にそれは諸刃の剣ともいえた。成長するにつれて人間のような好奇心や個性を持ち始め、「死」という概念に対して興味を抱くまでになったことから兵器としての安定性に欠ける、と判断され9課の装備から外されたのである。しかしその後、公安9課が危機に陥った際に3機のタチコマが駆けつけ、彼らは身を挺して9課の隊員を守った人間や動物に見られる「絆」と呼べるようなものを、タチコマたちは持っていたのである。これが評価され、タチコマは一部改良された上で再び9課に配備された

改良点としてはまずAIを人工衛星上に設置して外装化し、ハブ電脳を通じての並列化を可能とした。さらに記憶に二重構造を持たせることで経験値の消失を防止するなど、タチコマという存在そのものの生残性を向上させている。外面的には脚部の強化が挙げられる。歩行時にはローラーが3つに分割され接地面を増大させるので、より安定した機動が可能となった ボットもスリットが追加されるなど形状変更が見られる なお改良前のハーションは旧タチコマ、改良後のバージョンはニュータチコマと呼はれ識別される

兵器としてのタチコマ

タチコマの開発・生産には自衛軍向けの思考戦車製造で経験と実績のある剣菱重工や、兵器開発で有名なポセイドンインダストリアル（旧大日本技研）が関わっていると考えられるが、開発元は公開されていない なお開発過程で重要な役割を果たした「ラボ」と呼ばれるセクションや、ニューロチップを開発したタチコマの生みの親とも言われる有須田博士の姿も見え隠れしている。

タチコマのような複雑な兵器システムは、たとえば戦闘機開発費用が小国の国家予算に匹敵するような兵器開発の現状を考えれば、膨大な費用を必要とすることが想像できる。公安9課

タチコマと有須田博士

…れた二個小隊にいたる…か、常識で考えると、…は、…にたおされるし、…機を配備するとは、メーカー…も開発するということは、…予算をすべて食ってしまいかねない。そう考えると、各機関に向けたさまざまな派生型が開発当初より考慮されていたのではないだろうか。タチコマ派生型を必要としそうな顧客としては降自の空挺部隊や軍および法執行機関の特殊部隊などが考えられる。ある程度の機数が受注・製造されれば1機あたりの単価も顧客の許容範囲に落ち着き、生産数が増えることでメーカーの利益が確保できるからである。それにユーザーからのフィードバックが増えるので、信頼性や能力の向上の面でプラスとなるだろう。タチコマに兄弟たちがいたら…と考えるだけでも楽しいではないか

おわりに

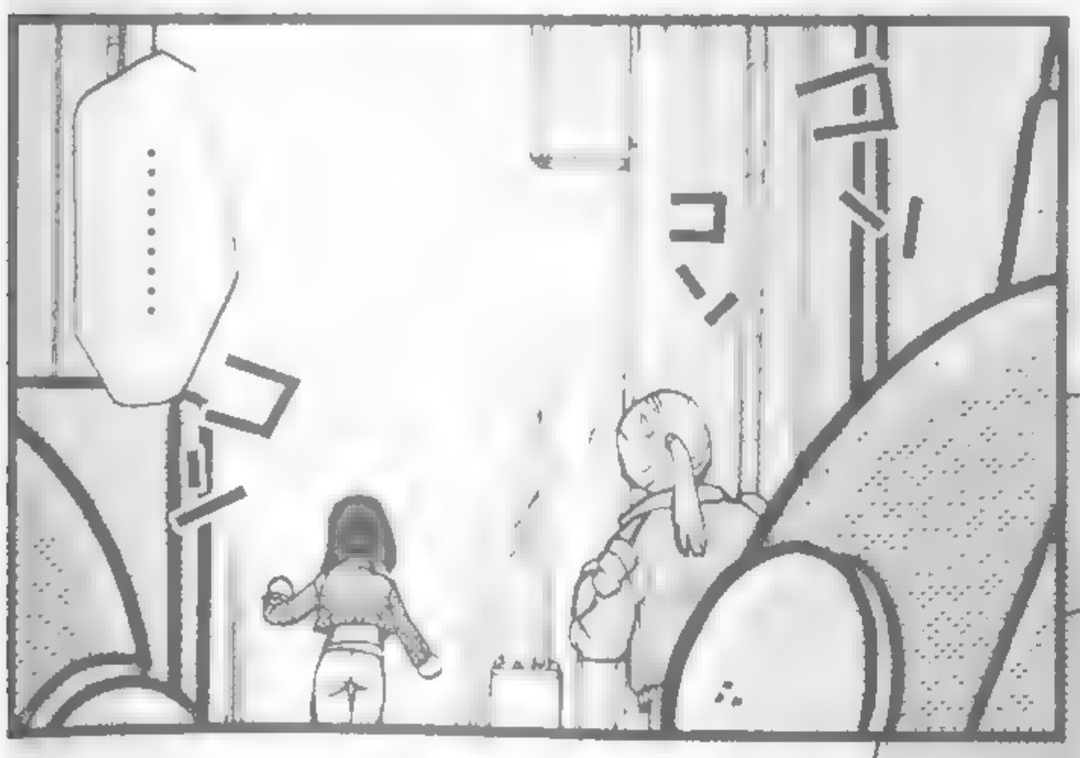
ここまで概観して、タチコマのスペックが少しでも見えてきただろうか？（やや偏りのある考察であったことはご容赦いただきたい）最先端の技術が投入された思考戦車であり、もはや9課のメンバーといっても過言ではない存在であることが、ある程度お分かりいただけたことと思う。このレポートが、タチコマを理解する上での一助となれば幸いである。

TACHIKOMA FILE 4コママンガ

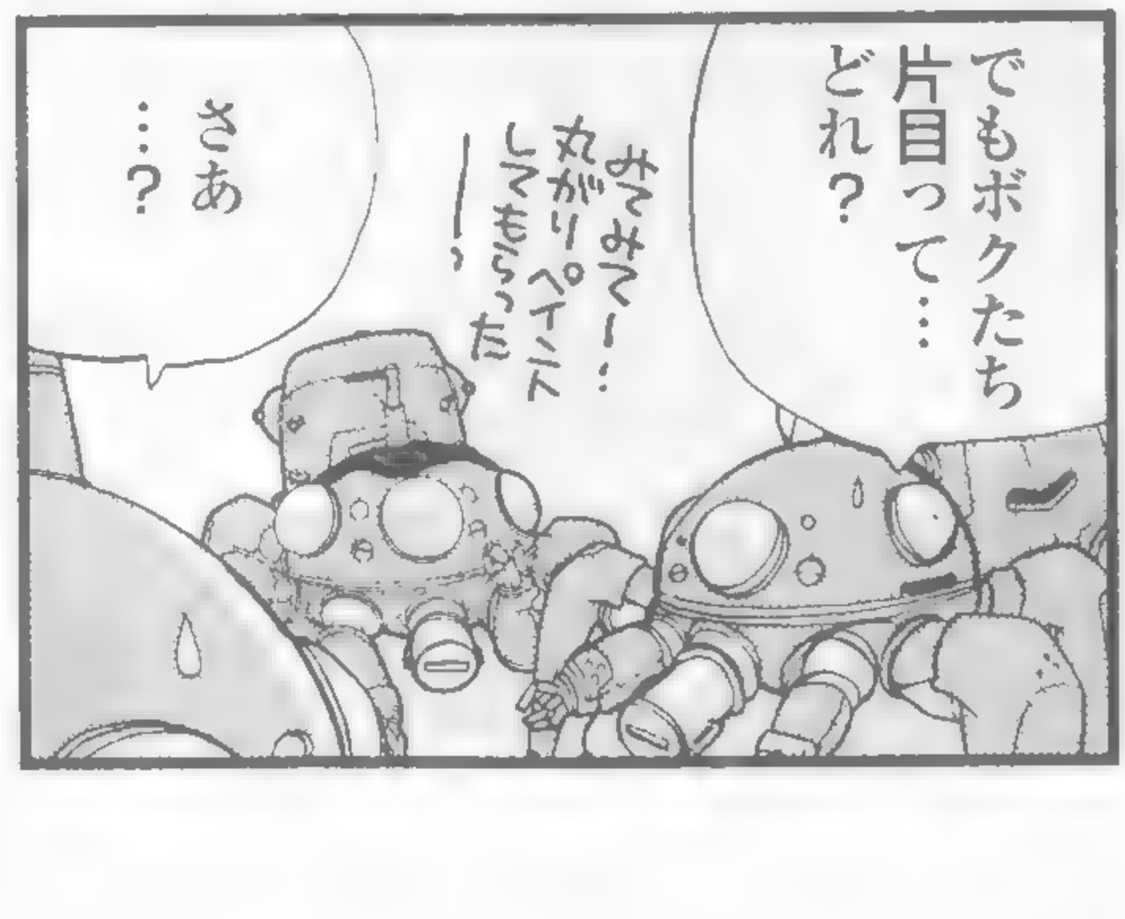
タチコマと一緒！

楠見らんま

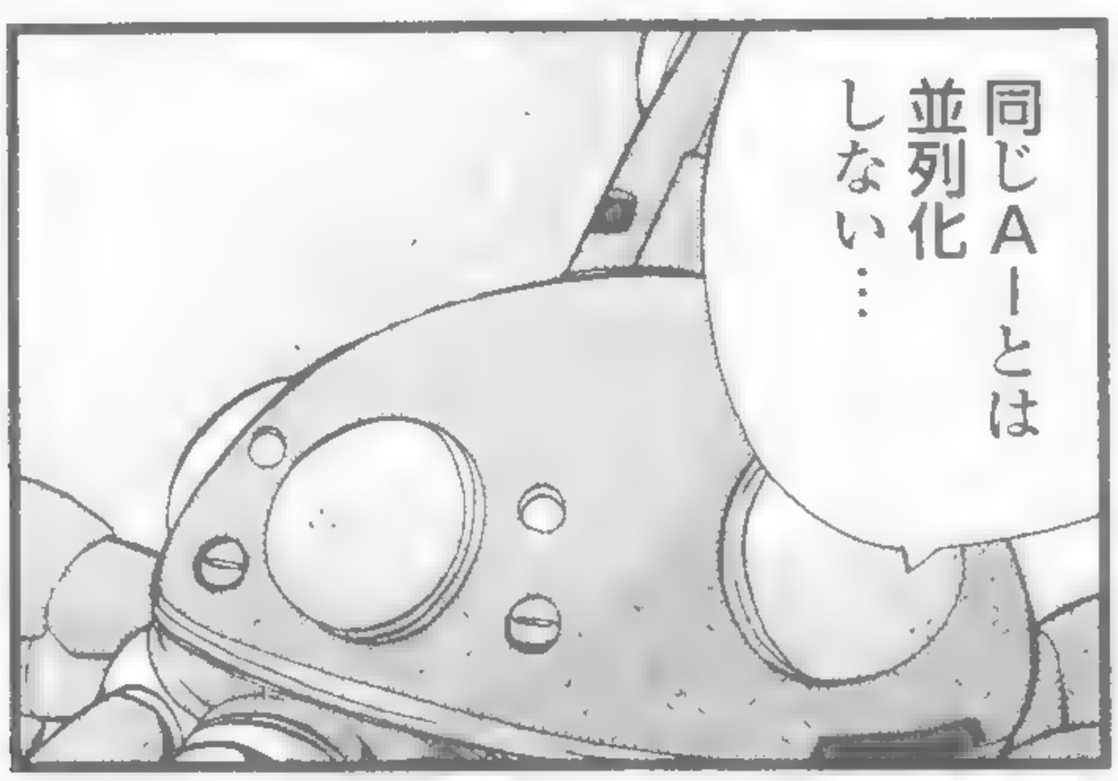
タチコマは見た！



シブポイントは…



いってみたい



哀　愁

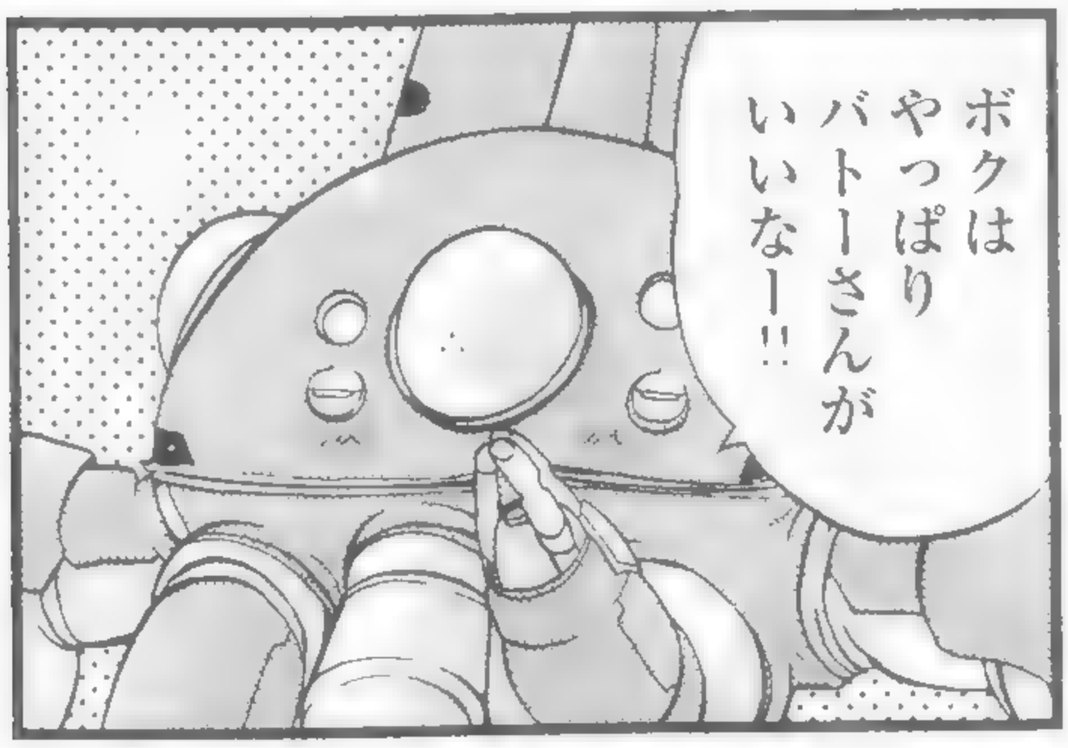
ウチの子もいずれは親離れするんだろうな…
はぁ〜

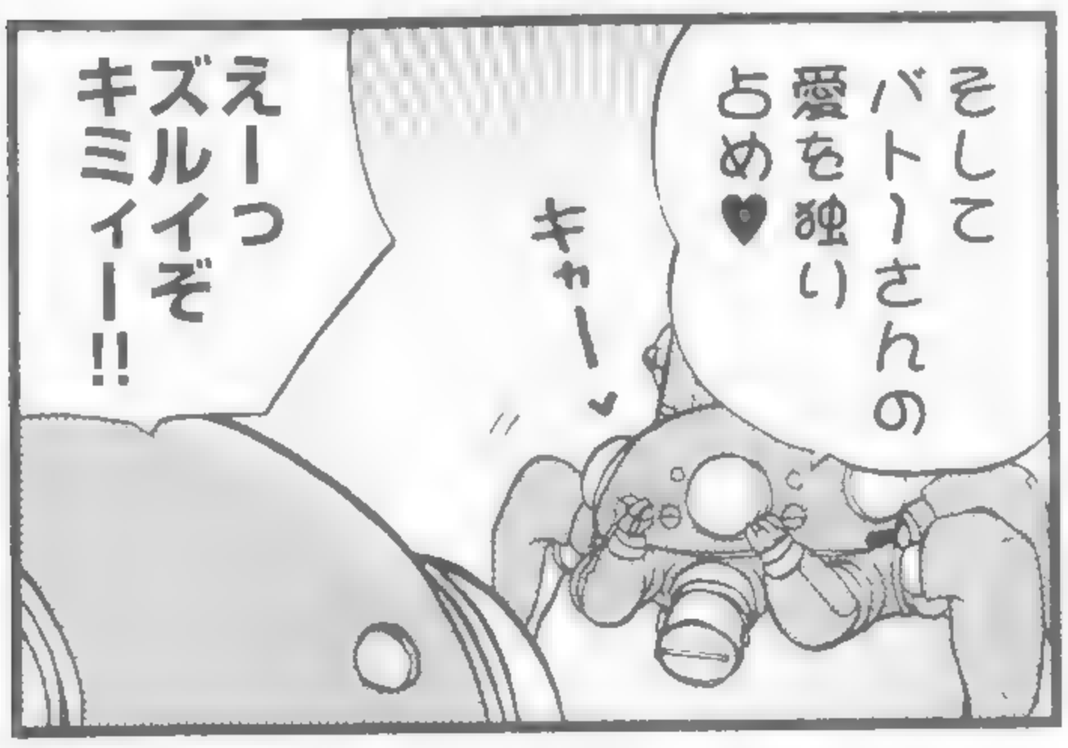
うんわかる！さびしいもんだよなぁ…

ほかの男にあこがれたりしてな…
〝ラブ〟を…
同じA-とは…

…何だよその同情的な目は…
ポン
…

本心は

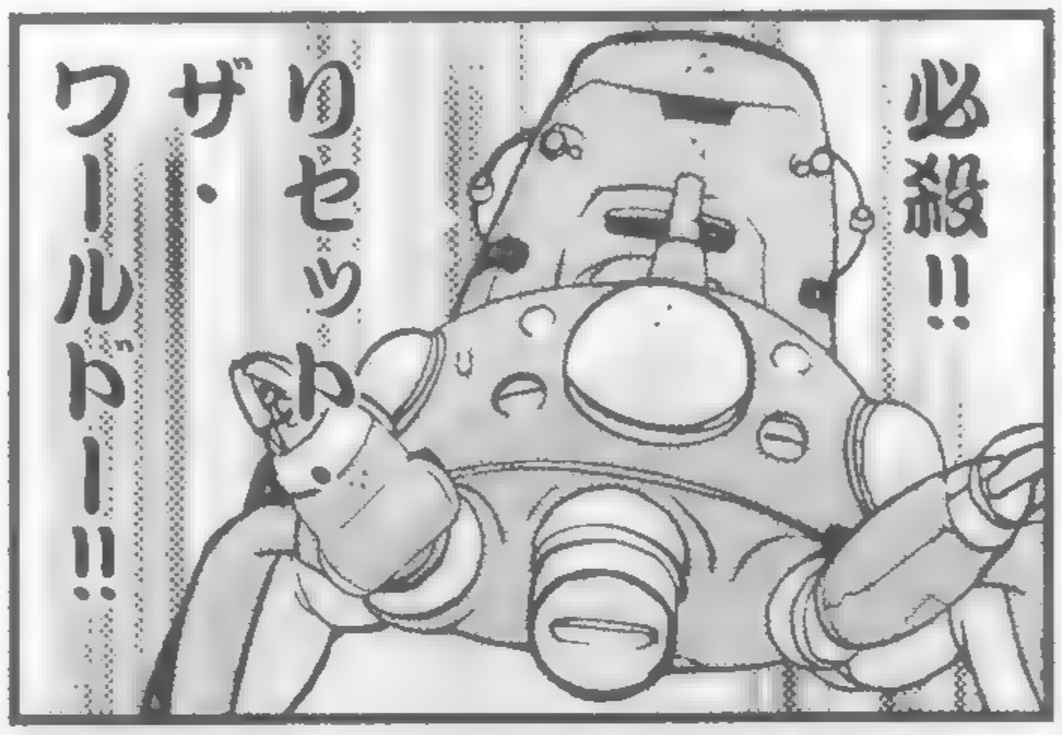

ボクはやっぱりバトーさんがいいなー!!

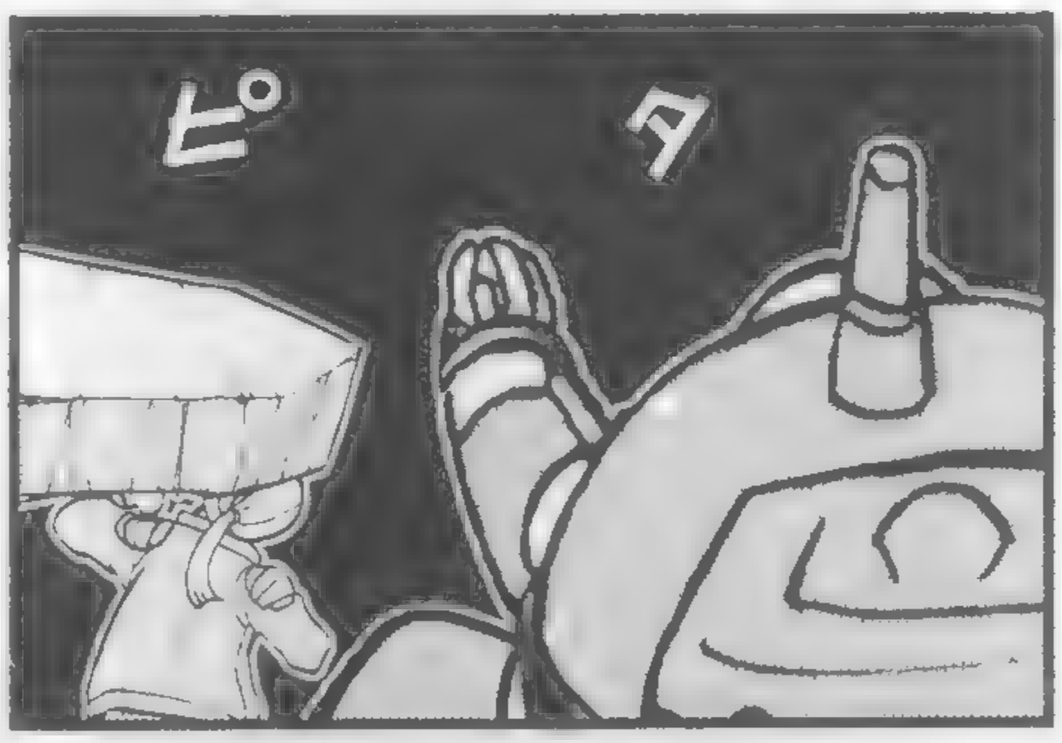

そしてバトーさんの愛を独り占め♥
キャー♥
えーっズルイぞキミィー!!

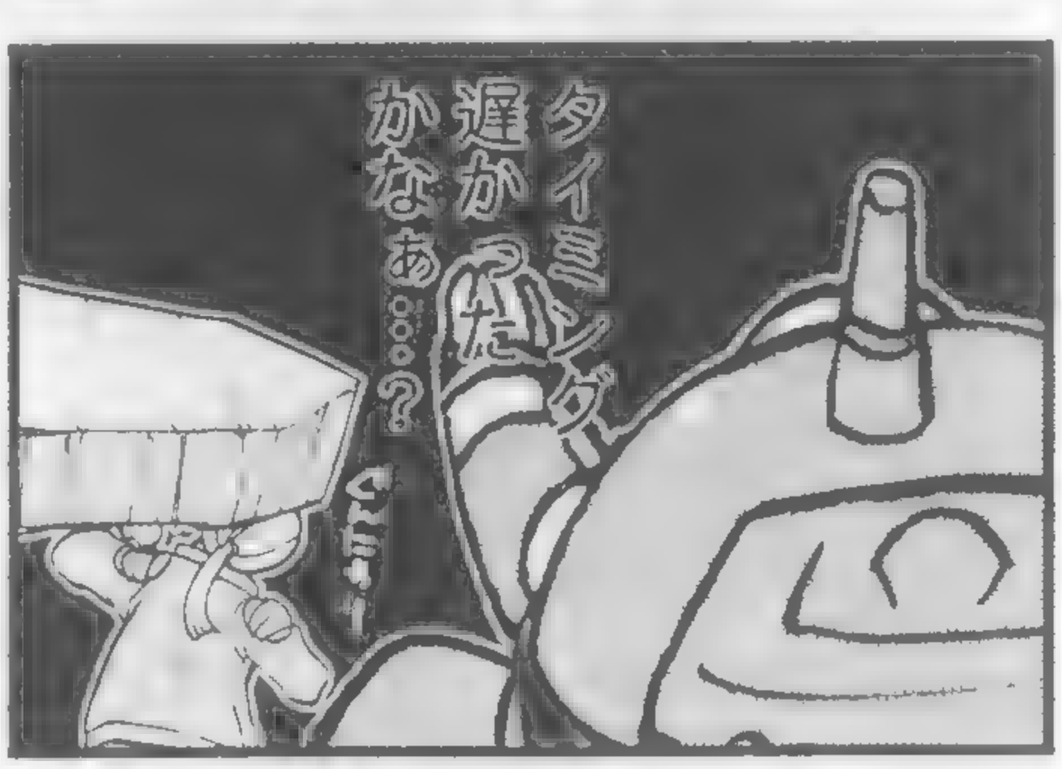
…だとよかったなバトー
ふんっ別に…
じゃあボクもー!!
えーっ!?

あれ？突然天然オイルくれるなんて何ですか？
まっ…ちょっとな…
ズボッ

無意味







モテモテ!?

おしまい

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Visual book special edition

tachikoma file

-タチコマファイル-

2005年9月10日　第1刷発行

編　　集：中嶋　悠

構　　成　千手創壱（スタジオ小牧）
　　小牧雅伸（スタジオ小牧）

企　　画：阿部　崇

編集協力：Arms MAGAZINE編集部
　　金子知広
　　潮田大典
　　Hobby JAPAN編集部
　　関根龍二

模型製作：むーすけ
　　鬼頭栄作
　　大西孝治（ヘビーゲイジ）
　　戸部仁人（ヘビーゲイジ）

マ ン ガ：楠見らんま

撮　　影：スタジオアール
　　スタジオ141
　　玉井久義

カバーイラスト：寺岡賢司

カバーデザイン：福島トオル（Smile Studio）

冊子デザイン：大橋太郎

協　　力：攻殻機動隊製作委員会
　　株式会社プロダクション・アイジー
　　株式会社講談社
　　バンダイビジュアル株式会社
　　株式会社徳間書店
　　ヒクターエンタテインメント株式会社
　　株式会社シクマセブン
　　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
　　株式会社ウェーブ
　　株式会社バンダイ
　　ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社
　　株式会社やまと
　　有限会社ハイス
　　CAFEBAR BLOOMOON

SPECIAL：高本美紀（Production I.G）

THANKS TO　大内由香子（Production I.G）
　　西村知恭（Production I.G）
　　神山健治（Production I.G）
　　玉川紗己子
　　寺岡賢司
　　国崎久徳（バンダイビジュアル）
　　松下卓也（講談社）

フィギュア製作：株式会社やまと
　　有限会社ハイス

パッケージ　凸版物流株式会社
冊　　子：図書印刷株式会社
発 行 人：佐藤光市

発 行 所：株式会社ホビージャパン
　　〒151-0051　東京都渋谷区代々木2-15-8
　　Tel　03-5304-9112（営業）

● 造本には十分注意しておりますが、乱丁・落丁の場合はお取り替え致します。購入された店舗名を明記して当社出版営業課宛にお送りください。送料は当社負担でお取り替え致します。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。
● 本書の一部あるいは全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。

ISBN4-89425-381-X C0076

© 士郎正宗・Production I.G/ 講談社・攻殻機動隊製作委員会
Printing in Japan

プロモデラーのタチコマ作例集

TACHIKOMA DIORAMA

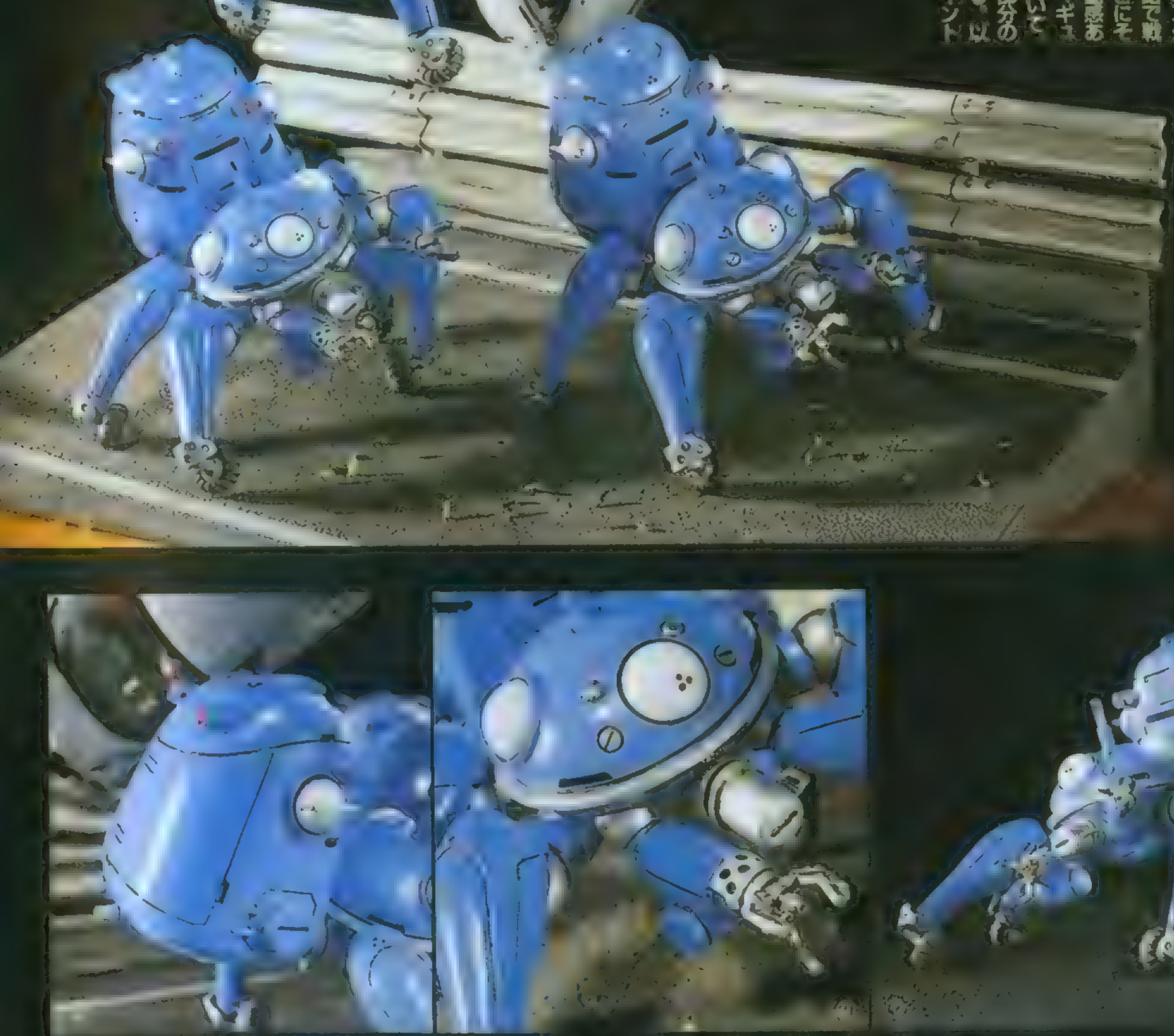
#001
Barrage Fire!
model(resin kit use)
the diorama built by Eisaku KITOH

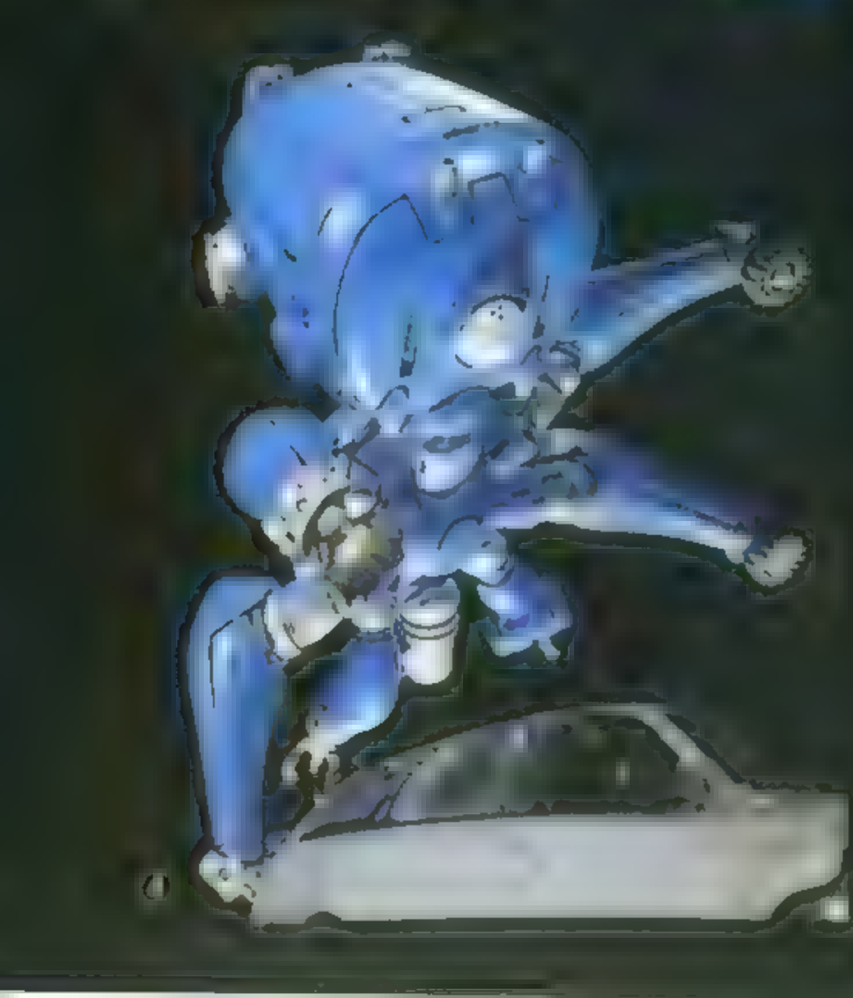
PHOTO: スタジオ アール（本松明彦／若山貴博／河崎利貴）

Barrage Fire!

タチコマの躍動感を再現

ティオラマでは本書に付属している「ニュータチコマ」フィギュアを用いて「攻殻2nd」オープニングで陸自アームスーツと高速道路で戦うタチコマ達をイメージ。まさにその一瞬を切り取ったような躍動感あふれる一作に仕上がった。フィギュアは標準のレジン複合素材を用いて、以下ではディテールアップのポイントをご紹介しよう





「ニュータチコマフィギュア」ディテールアップ法

本書に付属の「ニュータチコマ」フィギュアのディテールアップ方法を示すので、腕に覚えがある方はぜひチャレンジしてほしい。

① 足は数mm延長してスジ彫りしなおして、エポパテを盛ったり削ったりして形状を整える。関節のアーマーも追加。左手は戦車のパーツを使用

② カメラアイは8mmの鉄球を複製して使用。縁の部分もそれに合わせてコトブキヤ「バーニアノズル」をトリミング。リング状の部分は1mmプラ板をサークルカッターで切ってはめ込み。グレネードランチャーは1.5mm寸詰めして、安全ピンを艦船パーツから製作。右側マガジン部のディテールはコトブキヤ「リベット」に置き換えてシャープな印象に。右手は艦船パーツで細かくディテールアップ。指先は普通のリベット、関節のリベットは小さいので艦船パーツから流用

③ ポット基本形状はとても良い感じなので、簡略部分をディテールアップ。ここもコトブキヤ「マイナスモールドIII」などのリベットパーツや艦船パーツを使用。ライトは透明レンズパーツで自作。ポット横のワイヤー発射機は0.4mmのシンチュウパイプを差して発射口を再現

④ タイヤは飛行機のタイヤを元に0.3mmの糸ハンダを放射状に貼り、ヘラで少し潰して馴染ませる。中心には戦車のパーツを接着

#002
ARMSUIT
1/24 scale scratch built
modeled by MUSUKE

① 陸自アームスーツは「攻殻 1st」に登場した海自アームスーツとは異なり、外からはマスターアームは見えないデザイン。異様に延びた腕と重厚なイメージが印象的なメカである。砲塔も含め設定通りの可動が可能となっている

② ジャンプ時や踏ん張りが必要な時は補助足で全身を支える

③ 手首にもこのような可動箇所が存在。腕自体が長いので、手前の物を掴むための機構である

④ かなりの猫背体型。砲身は通常、背中側に回して歩く

陸上自衛軍アームスーツ

1/24 スケールスクラッチビルド
製作／むーすけ

本編から想像して作ったディオラマ

タチコマがライバル、陸自がアームスーツをむーすけがフルスクラッチした。ディオラマは「攻殻2nd」6話からトグサれたタチコマが新宿の都庁着くまでの空白の時間を独自。劇中で狙撃が出ていたから、放置された丸の内線車両こたかも、という仮定で、その周囲の他の部隊に見つかったというシーンを表現した。

#003

JIGABACHI & JIGABACHI AV

1/72 scale scratch built
modeled by MUSUKE

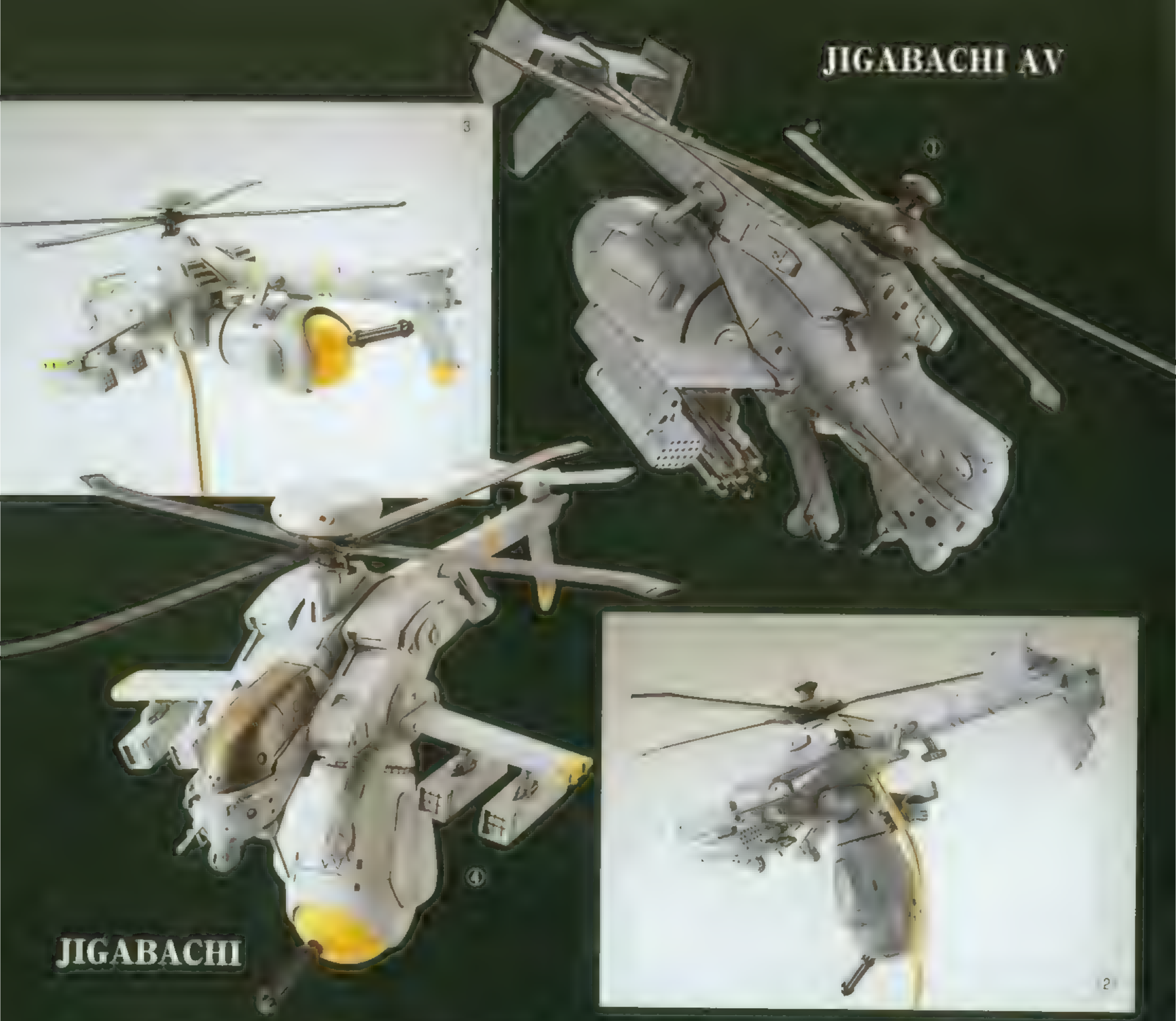
ジガバチ&ジガバチ AV

1/72 スケールスクラッチビルド

タチコマの大量テロリスクラッチ

(攻殻2nd 第4話のタチコマとの激しい戦闘で
ファンス)

JIGABACHI AV



① ジガバチ AV の曲面の多いコクピットなどはエポパテで製作。本編よりもやや明るめのグレーで塗装
② 武装は 1/72 アパッチより流用。ジガバチと尾翼の形状が異なる

JIGABACHI

③ ガンポッドは設定通り可動。巡航時は写真のように格納する
④ ジガバチはプラ板の箱組みを多用してスクラッチ。AV に比べ気持ち明るめのグリーン系で仕上げている

ジェイムスン型サイボーグ

1/24 スケールスクラッチビルド
製作：MUSUKE

タチコマのライバル？

「攻殻 1st」の第 8 話「憑かれし者たち」に登場のメディテック社の社長イワサキほか、ゲームなどでも登場するジェイムスン型義体も人気キャラクターのひとつ。「タチコマな日々」ではタチコマのライバルとして登場する。製作はむーすけ。

#004
JAMESON
1/24scale sucratch built
modeled by MUSUKE

タチコマとジェイムスン型義体

#005
TACHIKOMANS
1/24scale scratch built
modeled by MUSUKE

タチコマンズ

1/2[illegible] ラッチビルド
[illegible]

健気なタチコマたちを再現

海自のアームスーツを相手に戦い、命を懸けてバトーを守り通した3体のタチコマ。すべての『攻殻S』ファンの心を鷲づかみにし、タチコマ人気を決定的なものとした。一人でいても複数形なこの3体は「タチコマンズ」の愛称で呼ばれている。ベースとなったのはむーすけがホビージャパン2005年3月号にて製作したフルスクラッチ1/24タチコマである。

#006
MOTOKO KUSANAGI
SEGA non scale PVC model
sculpted by Hitoshi TOBE
(HEAVY GAUGE)

草薙素子

セガ ノンスケール PVC モデル
[illegible]

「攻殻S」の主人公【草薙素子】

「攻殻S」シリーズの主人公、草薙素子。このフィギュアはセガから展開されたプライズ景品の草薙素子を、原型を担当したヘビーゲイジの戸部仁大がリペイントした物。今回は製品のカラーをベースにその上からグラデーションやスミイレを施している。衣装は「攻殻2nd」のバージョンで、タチコマを踏みつけつつポーズをとり、セプロM5を構えている。

TACHI BLUE

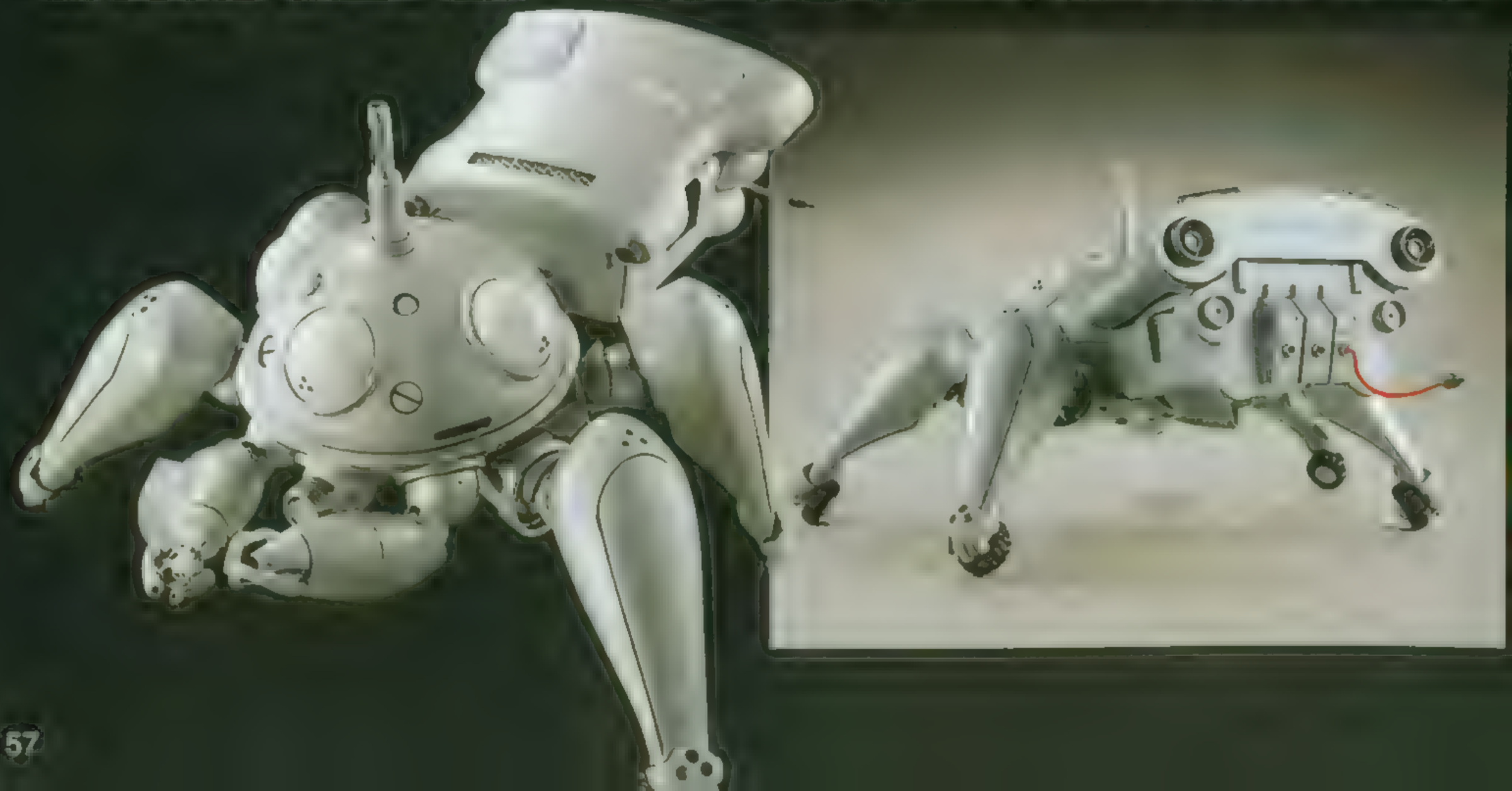
ローすけが羽布団を作って持たせれば良かったと後悔したブルー。紅葉マーク（高齢者が車につけるマーク）があるってことは人を乗せるのか？　ボッドの一部が形状変更されている

TACHI YELLOW

お調子者のブルーよりはしっかりさんに見えるイエロー。形状的にはほとんどノーマルのままで、本来はグレネードなどを装備する口の形状が違うのみ

TACHI SILVER

シルバーは武装を持たず、体当たりがすべて。鋭角的＆スピード感のあるイメージでボッドは設定より低く幅広に仕上げている。お尻のひょろんとしたコードがアクセント



#007

CRASH TACHIKOMA

1/4 Scale resin kit
Pre-built

クラッシュ タチコマ

レジン
大西

感動せずにいられないラストバトル

むーすけの1/24タチコマを用いて、第24話「煙幕弾雨」からの1シーンに魅入られてしまった男の一人、ヘビーは思わず目頭が熱くなってしまう。健

押いたクラッシュシーンの再現。機体前面に海面のアームスーツの太口径マシン

木目調

GAME

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX —狩人の領域—™

タチコマ大活躍の「攻殻S」ゲームが“PSP”で登場！

ソニー・コンピュータエンタテインメントより、“PSP”(プレイステーション・ポータブル)ソフト『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX —狩人の領域—』が発売される。プレイヤーは公安9課のメンバーとなって、数々のミッションをクリアしていくFPS(一人称視点シューティング)。光学迷彩やハッキングデバイス、トラップなどを用いて、戦略性の高い戦いを楽しむことができる。“PSP”の無線LANを使用したアドホックによる最大6人までの対戦も可能だ。

プロダクションI.Gによるオリジナルストーリーで、時系列では『攻殻 2nd』の前にあたる。とりわけ本作ではタチコマがプレイヤーの相棒として大活躍！3DCGによるリアルなタチコマがところ狭しと動き回り、アニメ本編では見られない多彩な武装がチョイスできる。“PSP”の能力をフルに使用したグラフィック&サウンドで『攻殻S』の世界へとダイブせよ！

プレイヤーは草薙、バトー、トグサ、サイトーの４人

タチコマは思考、性格、機体色の異なる４体が登場。プレイヤーの相棒となって活躍する

大口径ライフルやミサイルポッド、ドリルなど64種類以上もの多彩な武装が選択できる

対戦車ライフルを軽々と使いこなす謎の少女「シカリ」と「黒いタチコマ」が9課の前に…！

“PSP”のスペックをフルに使ったグラフィックとサウンドで、爽快なシューティングを満喫！

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX —狩人の領域—
●発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント● ¥5,040 (9月15日発売)
● PSP 専用● FPS

©2002 2005 Shirow Masamune-Production GHOST/KODANSHA ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. BANDAI Production I.G ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice. Screen image is simulated.

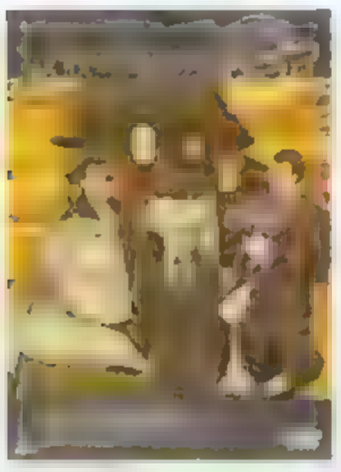
DVD

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

The Laughing Man

「笑い男」事件の総集編

『攻殻1st』を再編集してまとめた「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX The Laughing Man」が発売となる。物語の主軸は、笑い男」事件で、深みのあるこのストーリーが把握しやすくなっているのがうれしい。新作カットの追加、新規アフレコなども行なわれただの総集編ではない高いクオリティー「Section9 File EXTRA"タチコマな日々"、「攻殻機動隊S.A.C.」の軌跡をたどるドキュメント"S.A.C.アーカイブ"」などが収録された特典DVDも付属。



攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX
The Laughing Man
●発売・販売元　バンダイビジュアル
●¥8,190（9月23日発売）●DVD

新作カットもおこされているので、『攻殻1st』のDVDを持っている方にもおススメの1本

BOOK

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

眠り男の棺

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX
眠り男の棺
●発売元　徳間書店
●¥680（発売中）
●著者　藤咲淳一
●イラスト　中澤一登＆沖浦啓之

徳間デュアル文庫の小説版『攻殻S』シリーズの第3弾。「吸血鬼」殺人事件を捜査する草薙は被害者の少女の電脳からひとつの記憶映像を発見。手がかりのあった旧首都に、草薙は単身潜入するが、そこには罠が…！　一切の支援を断たれた水没都市で、彼女は何を見ることになるのか…？『BLOOD+』で監督・シリーズ構成をつとめる藤咲淳一が、渾身の力で描いたもうひとつの『攻殻S』！

BOOK&DVD

攻殻機動隊 S.A.C.

公安9課ファイル

攻殻機動隊 S.A.C.
公安9課ファイル
●発売・販売元.
バンダイビジュアル
●¥5,040
（10月28日発売）
●DVD＋BOOK

『攻殻S』ファン必読の「オフィシャルログ」をはじめ、DVDと本をセットにした「EMOTION+」シリーズに、公安9課とそのキャラクターにスポットをあてた新作が登場。DVDにはデジタルメイキング「タチコマのつくりかた」などスペシャルな映像を満載。ブックパートはプロダクションIGの責任編集で、10月発売に向け鋭意製作中とのことなので、楽しみに待ちたい。

DVD

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX

西暦2030年、情報ネットワークが進展し、犯罪が複雑化の一途を遂げる社会情勢の中、犯罪の芽を捜し出し、これを除去する攻性の組織が設立された。公安9課、通称「攻殻機動隊」の誕生である

この『攻殻1st』は全26話で基本を1話完結としているが、特A級ハッカーによる「笑い男」事件の捜査に関連するエピソードが全体を通じて次第に浮き彫りにされていく…。

もちろん9課に配備されたタチコマたちも大活躍。タチコマの成長していく描写は何度観ても愛らしく面白い。通しで一回しか観ていない方は、繰り返して観れば新たな発見があるかもしれない。それほど奥深い作品なのである。

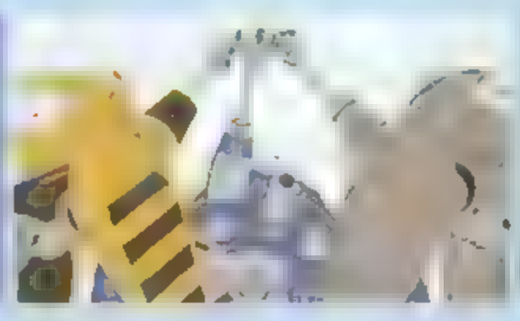
攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX:
●発売・販売元　バンタイビジュアル
●各¥6,300
● DVD・VHS ●全13巻

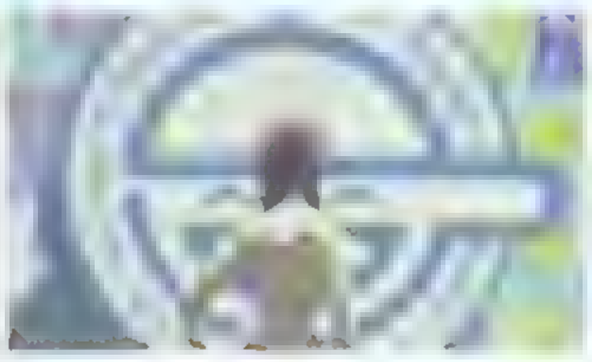
「タチコマな日々」の全26話ガイドが「攻殻1st Official Log 2」に掲載されているのでこちらもお見逃しなく。作品をより深く楽しめる本なのでファン必携だ。

emotion+ 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Official Log 2
●発売・販売元　バンタイビジュアル
● ¥5,040 ● DVD + BOOK

タチコマな日々 攻殻1st

タチコマファンなら、コミカルでちょっとシュールなおまけコーナー「タチコマな日々」を忘れてはならない。各話ごとのエンディング後に、本編と微妙にリンクしながら、タチコマたちの楽しい戯れが描かれている。





Vol.1　第1話「公安9課 SECTION-9」
　　第2話「暴走の証明 TESTATION」
Vol.2　第3話「ささやかな反乱 ANDROID AND I」
　　第4話「視覚素子は笑う INTERCEPTER」
Vol.3　第5話「マネキドリは謡う DECOY」
　　第6話「模倣者は踊る MEME」
Vol.4　第7話「偶像崇拝 IDOLATER」
　　第8話「恵まれし者たち MISSING HEARTS」
Vol.5　第9話「ネットの闇に棲む男 CHAT! CHAT! CHAT!」
　　第10話「密林航路にうってつけの日 JUNGLE CRUISE」
Vol.6　第11話「亜成虫の森で PORTRAITZ」
　　第12話「タチコマの家出 映画監督の夢 ESCAPE FROM」
Vol.7　第13話「＊テロリスト NOT EQUAL」
　　第14話「全自動資本主義 ¥€$」
Vol.8　第15話「機械たちの時間 MACHINES DESIRANTES」
　　第16話「心の隙間 Ag2O」
Vol.9　第17話「未完成ラプロマンスの真相 ANGELS'SHARE」
　　第18話「暗殺の二重奏 LOST HERITAGE」
Vol.10　第19話「偽装網に抱かれて CAPTIVATED」
　　第20話「消された薬 RE-VIEW」
Vol.11　第21話「置き去りの軌跡 ERASER」
　　第22話「疑獄 SCANDAL」
Vol.12　第23話「善悪の彼岸 EQUINOX」
　　第24話「孤城落日 ANNIHILATION」
Vol.13　第25話「硝煙弾雨 BARRAGE」
　　第26話「公安9課、再び STAND ALONE COMPLEX」

STAFF

原作：士郎正宗　企画：石川光久・渡辺繁／監督・シリーズ構成：神山健治／脚本：菅正太郎・櫻井圭記・佐藤大・藤咲淳一・寺戸信寿／絵コンテ・演出：河野利幸・若林厚史・松本淳・中村隆太郎・吉原正行・山本秀世　作画監督：後藤隆幸・佐藤雅弘・浅野恭司・前田明寿・山口賢一・植村淳／キャラクターデザイン：下村一　メカニカルデザイン：寺岡賢司・常木志伸　美術設定：加藤浩／美術監督：竹田悠介／色彩設定：片山由美子　撮影監督：田中宏侍　3D監督：遠藤誠　編集：植松淳一　音楽：菅野よう子／音響監督：若林和弘／音響効果：神保大介　制作：Production I.G／協力：士郎正宗／製作：Production I.G/バンダイビジュアル/BANDAI ENTERTAINMENT, INC./電通/日本テレビ/徳間書店/ビクターエンタテインメント　MANGA ENTERTAINMENT. INC.

CAST

草薙素子：田中敦子／荒巻大輔：阪脩／バトー：大塚明夫／トグサ：山寺宏一／イシカワ：仲野裕　サイトー：大川透／パズ：小野塚貴志／ボーマ：山口太郎／タチコマ：玉川紗己子

DVD

攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG

GHOST IN THE SHELL "STAND ALONE COMPLEX"

『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』
●発売・販売元／バンダイビジュアル
●各 ¥6,300
● DVD・VHS　●全 13 巻

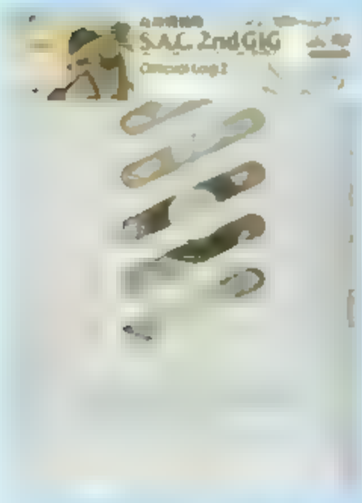
真の「攻性」かつ「存在しない」組織として復活を遂げた公安9課は「個別の11人」と名乗るテロリストが起こした事件を発端に、新たな戦いへと立ち向かう。

9課の前に現れた内閣情報庁ゴーダと、茅葺総理を狙った超高性能義体のクゼ。本作品も基本は1話完結だが、この2人の敵をキーマンに「招慰難民」と「核」を巡る巨大な陰謀が全体を貫く大きなテーマとなっている。

ここでもリニューアルしたタチコマたちが大活躍。9課のメンバーとして、新たに獲得したエージェント機能も駆使しつつ、シリーズを通じて大きな役割を果たしている。もちろん作品の奥深さは相変わらずで、何度観ても楽しめる。

タチコマな日々 『攻殻 2nd』

「攻殻 2nd」でも「タチコマな日々」は健在。おまけコーナーながらスタッフが込める情熱はハンパではなく、タチコマへの愛を感じずにはいられない。特にタチコマのライバルたちとの戦い（？）は見逃せない。



「攻殻2nd」の「タチコマな日々」も、「攻殻2nd」のOfficial Log 2に全26話ガイド（各話ごとのキャストスタッフリストまで入った）が掲載されている。

emotion+ 攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG Official Log 2
●発売・販売元／バンダイビジュアル
● ¥5,040 ● DVD + BOOK

Vol.1　第1話「再起動」
　　第2話「飽食の僕 NIGHIT CRUISE」
Vol.2　第3話「土曜の夜と日曜の朝 CASH EYE」
　　第4話「天敵 NATURAL ENEMY」
Vol.3　第5話「動機ある者たち INDUCTANCE」
　　第6話「潜在熱源 EXCAVATION」
Vol.4　第7話「狂想は亡国の調べ Pu239」
　　第8話「素食の晩餐 FAKE FOOD」
Vol.5　第9話「絶望という名の希望 AMBIVALENCE」
　　第10話「イカレルオトコ TRIAL」
Vol.6　第11話「草迷宮 affection」
　　第12話「名も無き者へ SELECON」
Vol.7　第13話「顔 MAKE UP」
　　第14話「左眼に気をつけろ POKER FACE」
Vol.8　第15話「機械たちの午後 PAT.」
　　第16話「そこにいること ANOTHER CHANCE」
Vol.9　第17話「修好母子 RED DATA」
　　第18話「天使の詩 TRANS PARENT」
Vol.10　第19話「相対の連鎖 CHAIN REACTION」
　　第20話「北端の混迷 FABRICATE FOG」
Vol.11　第21話「敗走 EMBARRASSMENT」
　　第22話「無人街 REVERSAL PROCESS」
Vol.12　第23話「橋が落ちる日 MARTIAL LAW」
　　第24話「出島、空爆 NUCLEAR POWER」
Vol.13　第25話「楽園の向こうへ THIS SIDE OF JUSTICE」
　　第26話「愛国への帰還 ENDLESS ∞ GIG」

STAFF
原作・協力：士郎正宗　企画：石川光久・渡辺繁／監督・シリーズ構成／神山健治　ストーリーコンセプト：押井守／キャラクターデザイン：後藤隆幸・西尾鉄也／オリジナルキャラクターデザイン：下村一：メカニカルデザイン／寺岡賢司・常木志伸／美術監督：竹田悠介／美術設定：加藤浩／色彩設定：片山由美子／特殊効果：村上正博　編集：神松尊一　撮影監督　田中宏侍　3D監督：遠藤誠　音響監督：若林和宏、音楽：菅野よう子／音楽プロデューサー：太田敏明　音楽ディレクター：石川吉元／音楽制作：ビクターエンタテインメント／プロデューサー：松家雄一郎・国崎久徳／制作：Production I.G／製作：Production I.G/バンダイビジュアル/BANDAI ENTERTAINMENT, INC./電通/日本テレビ/徳間書店/ビクターエンタテインメント MANGA ENTERTAINMENT, INC.

CAST
草薙素子：田中敦子／荒巻大輔：阪脩／バトー：大塚明夫　トグサ　山寺宏一　イシカワ・仲野裕／サイトー：大川透　パズ：小野塚貴志／ボーマ：山口太郎　タチコマ　上川紗己子

攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG Tシャツ

タチコマ

タチコマファンにうれしい「タチコマTシャツ」が登場！『攻殻2nd』で描かれる「タチコマエージェント」をあしらった通好みの絵柄。ほかに草薙素子のシルエットと、個別の11人の柄がある。

攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG Tシャツ
●発売元／バンダイアパレル事業部
●各¥2,625（9月発売予定）
●サイズ／メンズ M・L・XL

個別の11人

公安9課ジャケット

「SECTION-9」のネームプレートと、「9」をあしらった「攻殻2nd」のマークが入ったジャケット。冬の季節にピッタリ。

公安9課ジャケット
●発売元／バンダイアパレル事業部
●¥31,500
●サイズ／L・LL

上記アパレル商品はキャラクターファッションNET　http://www.bandai.co.jp/fashion/
およびラビット電話受注センター　TEL0570-000-782（10～20時）にて購入可能

M.D.ONE 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

「攻殻1st」シリーズは全9種類、シークレット2種類があった。タチコマはノーマルタイプとバルカンタイプ、それにシークレットの黒いタチコマが存在。とくにノーマルタイプは発売終了後もプレミアが付くほどの人気ぶり。ディテールや塗装、コクピットの再現など食玩とは思えないハイクオリティフィギュアだ。

●発売元
メガハウス
●参考品

忘れられないタチコマグッズ

惜しまれつつもすでに販売終了してしまったタチコマグッズの名品の数々を、少しだけご紹介しよう。

（※これらの商品は現在販売されておりません。）

GOODS

タチコマストラップ ツイン + メールブロックセット

かわいいタチコマとタチイエローがついてくる携帯ストラップと、画面覗き見防止用のメールブロックがセットになったお手軽タチコマグッズだ。ANIMAX オンラインショップで買える。

タチコマストラップ ツイン
+ メールブロックセット
●販売元／ソニーコミュニケーション
ネットワーク● ¥2,300

ANIMAX オンラインショップ
http://www.so-net.ne.jp/animax/

素子シルエット

MUSIC

be Human

まさにタチコマニアのために作られたようなCD。菅野よう子のタチコマ愛が炸裂するアルバムだ。野放図でやんちゃでちょっぴりうるうるのタチコマがよみがえる！　15曲+おまけたくさんの充実ぶり。この本を読む時のBGMにぜひ！

be Human
●発売元／ビクターエンタテインメント
● ¥2,100 ● CD

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX O.S.T.3

『攻殻S』のすばらしさのひとつに"音楽"がある。天才クリエイター、菅野よう子が奏でる『攻殻S』の音楽世界、最終章。『攻殻2nd』地上波放送オープニングテーマをはじめ、シーズン後半のBGMなどを収録した豪華サウンドトラックだ！

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX
O.S.T.3
●発売元／ビクターエンタテインメント
● ¥3,045 ● CD

笑い男マネークリップ

『攻殻1st』の笑い男マーク入りマネークリップ。シルバー925製でこれも通好みの一品。

笑い男マネークリップ
●発売元／バンダイ アパレル事業部
● ¥15,750

「タチコマ」＆「タチ・イエロー」バージョンぬいぐるみツインセット

アニマックスショップ限定で発売されていた「タチコマ」と「高所作業用タチコマ」＝「タチ・イエロー」のぬいぐるみセット。丸いタチコマがさらにまん丸になったディフォルメタチコマの超絶かわいいお姿にウットリ。

●販売元／ソニーコミュニケーションネットワーク●参考品

「草薙素子＆タチコマ」スタチュー

プロダクションI.Gのホームページ上で販売されていた少数限定品「草薙素子&タチコマ」スタチューとCDのセット。フューチャーモデルズ制作、藤原辰弘氏原型による、躍動感溢れるタチコマと草薙が見事に再現されていた。

●販売元／プロダクションI.G ●制作／アートストーム・フューチャーモデルズ●参考品

ウェーブ
「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」シリーズ No.1

タチコマ

各部フル可動によって、こんなポージングも可能だ。
華舞素子の魅力的な 1/24 フィギュアも付属

1/24 スケールの「タチコマ」
フル可動プラスチックモデルキットが
ウェーブからついに登場！

この本を読んでいる方なら「タチコマのプラモが欲しい！」と誰もが一度は思ったはず。それがついに実現することとなった。

モデラーにもおなじみのウェーブから、ハイクオリティのインジェクションプラスチックモデルキットとして発売されるのは、『攻殻機動隊 2nd』バージョンの「ニュータチコマ」。各部ディテールから設定に忠実なプロポーションに至るまでしっかり再現されながら、接着剤不要のスナップフィット方式で初心者でも楽しめる。各関節にはポリキャップを内蔵して、脚部、腕部、ポッドなどはフル可動。タチコマならではの愛くるしいポージングを楽しむことができる。武装アタッチメントはグレネードとガトリングガンの 2 種類を選択可能とうれしい配慮。

初のプラモ化となるウェーブのタチコマ。決定版と呼ぶにふさわしいスペックを備えたこのキットをぜひ作ってみよう。

脚部や腕部のパーツ構成。ボールジョイントやポリキャップを各関節に用いて、フレキシブルに可動する

「攻殻機動隊 S.A.C. 2ndGIG」シリーズ No.1
タチコマ
●発売元／ウェーブ●予価 ¥1,890（10 月下旬発売予定）●プラスチックキット
●1/24 スケール

●お問い合わせ先：株式会社ウェーブ
TEL0422-20-8616

※写真のタチコマは試作品のため、製品版とは異なる場合がございます。

TACHIKOMA FILE PROTOTYPE PACKAGE

「タチコマ座談会」の中にも登場した、寺岡賢司氏デザインによる遊び心たっぷりのパッケージ原案。切り抜いてもよい方は、組み立ててタチコマフィギュアのディスプレイ台にどうぞ！

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Visual book Special Edition

tachikoma file

Hobby JAPAN